

WARHAMMER FANTASY BATTLE

2^{ème} édition

LIVRE DE REGLES

Une compilation des règles officielles

Par le scribe Patatovitch pour le Verrah Rubicon
<http://verrahrubicon.free.fr/>
Version 1.1

Les règles complètes de Warhammer 2^{ème} édition se composent originellement de quatre volumes : *Combat et Magie guerrière* (rassemblés dans ce volume), le *Bestiaire* (qui reste séparé) et *Hordes Sauvages* (les listes d'armées, également séparées). Les quelques règles originellement contenues dans ce dernier volume sont reprises ici. Vous pouvez donc considérer cet ouvrage est donc une synthèse complète des règles officielles de *Warhammer Fantasy Battle* 2^{ème} édition (WFB2).

Notez bien que cela n'est pas une traduction puisse que ces règles ont été initialement publiées en français par Agmat en 1988.

CREDITS :

Les règles de Warhammer Battle ont été conçues par Bryan Ansell, Richard Halliwell et Rick Priestley.

Illustrations : Tony Ackland, John Blanche et David Andrews (toutes ne sont pas reprises dans ce document).

Traduction : Alain Boisseau.

Sous licence GAMES WORKSHOP Ltd, Nottingham (Grande Bretagne) © 1984 Games Workshop Ltd, Nottingham, Grande Bretagne. Tous droits réservés.

Sommaire

1 INTRODUCTION.....	5	8.4 LE JET POUR BLESSER.....	21
1.1 L'ECHELLE.....	5	8.5 LES JETS DE SAUVEGARDE D'ARMURE.....	21
1.2 LE MATERIEL DE JEU.....	5	8.5.1 TOUCHE DE FORCE ELEVEE.....	21
1.2.1 NOTATIONS.....	5	8.6 EFFET DES BLESSURES.....	21
1.3 LES JOUEURS.....	5	8.6.1 RETIRER LES PERTES.....	21
1.4 LE MAITRE DE JEU.....	5	8.6.2 CAS DES TROUPES MONTEES.....	22
2 LE CHAMP DE BATAILLE.....	6	8.7 RESULTAT DU COMBAT.....	22
2.1 LE DECOR.....	6	8.8 MOUVEMENTS DES TROUPES ENGAGEES EN COMBAT.....	22
2.2 LA DISPOSITION DU DECOR.....	6	8.8.1 MANOEUVRE PENDANT LE RECU.....	22
2.3 DEPLOIEMENT NORMAL DES ARMEES.....	8	8.8.2 LE DEBORDEMENT.....	22
2.3.1 AVANT-GARDE.....	8	8.8.3 CHARGE DANS LE DOS.....	23
2.3.2 DEPLOIEMENT DE L'ARMEE.....	8	9 LA DEROUTE ET LA POURSUITE.....	24
2.3.3 ARRIERE-GARDE.....	8	9.1 LE TEST DE DEROUTE.....	24
3 CARACTERISTIQUES.....	9	9.2 MODIFICATEUR AU TEST DE DEROUTE : LA POUSSEE.....	24
3.1 CARACTERISTIQUES DE COMBAT.....	9	9.3 LA DEROUTE.....	24
3.2 CARACTERISTIQUES A ZERO.....	9	9.3.1 LES ATTAQUES GRATUITES.....	25
3.3 CARACTERISTIQUES PERSONNELLES.....	9	9.3.2 MOUVEMENT DES UNITES EN DEROUTE.....	25
3.4 PROFIL.....	9	9.4 LA POURSUITE.....	25
4 RASSEMBLEMENT DES TROUPES.....	10	9.4.1 PERTE DE CONTACT ET DESORGANISATION.....	25
4.1 L'ORGANISATION DES TROUPES.....	10	9.4.2 POURSUIVANT GARDANT LE CONTACT.....	25
4.2 LES SOCLES.....	10	9.4.3 COMBAT CONTRE DES POURSUIVANTS.....	25
4.2.1 JOUER AVEC DES SOCLES CIRCULAIRES.....	10	9.4.4 VITESSE DIFFERENTES DES FUYARDS.....	25
4.3 LES PLATEAUX DE MOUVEMENT.....	10	9.4.5 ARRETER UNE POURSUITE ENTAMEE.....	26
4.4 LES COMMANDANTS D'UNITES.....	10	9.5 REORGANISATION ET RALLIEMENT.....	26
5 LA SEQUENCE DE JEU.....	11	10 RALLIEMENT.....	27
6 LE MOUVEMENT.....	12	11 LES RESERVES.....	28
6.1 LE POTENTIEL DE MOUVEMENT.....	12	11.1 TROUPES FRAICHES.....	28
6.1.1 ENCOMBREMENT DES ARMURES.....	12	11.2 TROUPES EN DEROUTE.....	28
6.2 LES TERRAINS DIFFICILES.....	12	11.3 PERSONNAGES.....	28
6.3 LES OBSTACLES.....	12	11.4 MOUVEMENT DE RESERVE ET PSYCHOLOGIE.....	28
6.4 LES FORMATIONS.....	13	12 LA PSYCHOLOGIE.....	29
6.4.1 INTERPENETRATION.....	13	12.1 SEQUENCE DES TESTS.....	29
6.5 LES MANOEUVRES.....	13	12.2 LES PERSONNAGES ET LES UNITES.....	29
6.5.1 MANOEUVRES SIMPLES.....	13	12.3 LES TESTS.....	29
6.5.2 MANOEUVRES COMPLEXES.....	14	12.3.1 LES PERSONNAGES COMMANDANTS.....	29
6.6 FORMATION EN FILE INDIENNE.....	15	12.4 STUPIDITE.....	29
6.6.1 FRANCHISSEMENT DES OBSTACLES EN FILE INDIENNE.....	15	12.5 FRENESIE.....	29
6.7 LES CHARGES.....	16	12.6 PANIQUE.....	30
6.8 LES REACTIONS AUX CHARGES.....	16	12.7 TERREUR.....	30
6.8.1 TENIR.....	16	12.8 PEUR.....	30
6.8.2 TENIR ET TIRER.....	16	12.9 HAINE.....	30
6.8.3 FUIR.....	16	12.10 CONFUSION.....	31
6.9 RATER UNE CHARGE.....	16	12.11 DESORGANISATION.....	31
6.10 LES TIRAILLEURS.....	16	12.12 ALCOOLISME.....	31
6.10.1 MOUVEMENTS DES TIRAILLEURS.....	16	12.13 INSTABILITE.....	31
6.10.2 INTERPENETRATION.....	16	12.14 ANIMOSITE.....	31
6.10.3 TIRS DES TIRAILLEURS.....	16	13 LES ETENDARDS ET LES MUSICIENS.....	33
6.10.4 COMBAT DES TIRAILLEURS.....	16	13.1 LES ETENDARDS.....	33
7 LE TIR.....	17	13.1.1 BONUS DE L'ETENDARD.....	33
7.1 LES ANGLES DE TIR.....	17	13.1.2 CAPTURE DES ETENDARDS.....	33
7.2 LA LIGNE DE VUE.....	17	13.1.3 UNITES EN DEROUTE.....	33
7.3 TIR PAR UNITE.....	17	13.2 LES MUSICIENS.....	33
7.4 MESURE DES DISTANCES.....	17	13.2.1 BONUS DU MUSICIEN.....	33
7.5 JET "POUR TOUCHER".....	18	13.2.2 UNITES EN DEROUTE.....	33
7.6 LE JET POUR BLESSER.....	18	14 LES PERSONNAGES.....	34
7.7 LE JET DE SAUVEGARDE D'ARMURE.....	18	14.1 LES CHAMPIONS ET LES HEROS.....	34
7.7.1 TIR A FORCE ELEVEE.....	18	14.1.1 LES CHAMPIONS.....	34
7.8 EFFET DES BLESSURES.....	18	14.1.2 LES HEROS MINEURS.....	34
7.8.1 RETIRER LES PERTES.....	18	14.1.3 LES HEROS MAJEURS.....	34
7.8.2 CAS DES FIGURINES MONTEES.....	19	14.1.4 LES OBJETS MAGIQUES.....	34
7.9 TIR DANS UNE MELEE.....	19	14.1.5 AUTRES HEROS.....	34
7.10 JETS DE DES MULTIPLES.....	19	14.2 LE GENERAL DE L'ARMEE.....	34
8 COMBAT.....	20	14.3 LES PERSONNAGES INDIVIDUELS.....	34
8.1 PROCEDURE.....	20	14.4 TIRS SUR LES PERSONNAGES.....	34
8.2 ORDRE D'ATTAQUE.....	20	14.5 LES PERSONNAGES ET LES UNITES.....	35
8.2.1 QUI PEUT COMBATTRE ?.....	20	14.5.1 PERSONNAGES, UNITES ET PSYCHOLOGIE.....	35
8.2.2 LES ATTAQUES SPECIALES.....	20	14.5.2 PERSONNAGES COMMANDANTS D'UNITES.....	35
8.3 LE JET POUR TOUCHER.....	20	14.5.3 PERTES ET PERSONNAGES ASSOCIES.....	35
8.3.1 LES CREATURES PANIQUEES, A TERRE, EN DEROUTE, EN VOL.....	20	14.5.4 PERSONNAGES ASSOCIES ET DEROUTES.....	35
8.3.2 LES MODIFICATEURS.....	20	14.5.5 CHAMPIONS COMMANDANTS.....	35
		14.6 LES DEFIS.....	36

14.6.1 DEFI AUX COMMANDANTS.....	36	17.2 MOUVEMENT D'UN CHAR.....	47
14.6.2 DEFI DES AUTRES PERSONNAGES.....	36	17.3 TIR SUR UN CHAR.....	47
14.6.3 REFUSER D'UN DEFI.....	36	17.4 LE CHAR AU COMBAT.....	47
14.6.4 ORDRE DES DEFIS.....	37	17.5 RESULTATS DES DEGATS SUR LES CHARS.....	47
14.6.5 LES DEFIS INJUSTES.....	37	18 LES CONSTRUCTIONS.....	48
15 LES ARMES.....	38	18.1 DEGATS AUX CONSTRUCTIONS.....	48
15.1 ARMES MULTIPLES.....	38	18.1.1 JETS DE SAUVEGARDE.....	48
15.2 LES ARMES DE FANTASSINS.....	38	18.1.2 EFFONDREMENT.....	48
15.2.1 ARME A UNE MAIN.....	38	18.1.3 PASSAGE A TRAVERS LES CLOISONS.....	48
15.2.2 ARME IMPROVISEE.....	38	18.1.4 DEFONCER UNE PORTE.....	48
15.2.3 COUTEAU.....	38	18.2 MOUVEMENTS EN INTERIEUR.....	48
15.2.4 LANCE.....	38	18.2.1 PASSER UNE PORTE.....	48
15.2.5 ARMES A DEUX MAINS.....	38	18.3 TIRS A PARTIR DE BATIMENTS.....	49
15.2.6 FAUX.....	38	18.4 LES TROUPES AERIENNES ET LES BATIMENTS.....	49
15.2.7 FILETS.....	38	19 LES CREATURES VOLANTES ET LES ATTAQUES	50
15.2.8 PIQUES.....	38	AERIENNES.....	50
15.3 LES ARMES DE CAVALIERS.....	39	19.1 LES NIVEAUX D'ALTITUDE.....	50
15.3.1 ARME A UNE MAIN.....	39	19.2 LE MOUVEMENT DES TROUPES AERIENNES.....	50
15.3.2 ARME IMPROVISEE.....	39	19.3 LES TIRS SUR LES TROUPES VOLANTES.....	50
15.3.3 COUTEAU.....	39	19.4 LES TIRS DES TROUPES VOLANTES.....	50
15.3.4 LANCE.....	39	19.4.1 LE BOMBARDEMENT.....	50
15.3.5 LANCE DE CAVALERIE.....	39	19.5 ATTERISSAGE ET DECOLLAGE.....	51
15.4 LES ARMES DE TIR.....	40	19.5.1 ATTERISSAGE.....	51
15.4.1 TIR DES CAVALIERS.....	40	19.5.2 DÉCOLLAGE.....	51
15.4.2 ARC COURT.....	40	19.6 COMBAT CONTRE DES TROUPES AU SOL.....	51
15.4.3 ARC.....	40	19.6.1 RECLS.....	51
15.4.4 ARC LONG.....	40	19.7 COMBAT DANS LES AIRS.....	51
15.4.5 ARC ELFIQUE.....	40	20 LA MAGIE.....	52
15.4.6 ARBALETE.....	40	20.1 LE NIVEAU DE MAITRISE.....	52
15.4.7 ARBALETE A REPETITION.....	40	20.2 LE NIVEAU MAGIQUE.....	52
15.4.8 FRONDE.....	40	20.2.1 RECUPERATION DES POINTS DE MAGIE.....	52
15.4.9 JAVELOT.....	40	20.3 LES SORTS.....	52
15.4.10 COUTEAU ET HACHE DE LANCER.....	40	20.3.1 LANCER UN SORT.....	52
15.4.11 SARBACANE.....	40	20.3.2 LES SORCIERS ET LES ARMURES.....	52
15.4.12 PROJECTILE IMPROVISE.....	40	20.3.3 JET DE SAUVEGARDE MAGIQUE.....	52
15.4.13 ARBALETE DE POING.....	40	20.4 LES SORCIERS.....	53
15.4.14 ARQUEBUSE.....	40	20.4.1 SENSIBILITE MAGIQUE.....	53
15.4.15 TROMBLON.....	40	20.4.2 INTELLIGENCE.....	53
15.5 LE FEU UTILISE COMME ARME.....	41	20.4.3 DÉTERMINATION DES SORTS.....	53
15.5.1 PREPARATION DES ARMES ENFLAMMEES.....	41	20.4.4 JETER UN SORT AVANT LA BATAILLE.....	53
15.5.2 LES CIBLES INFLAMMABLES.....	41	20.4.5 ARMES MAGIQUES.....	53
15.5.3 DEGATS PAR LE FEU AUX CIBLES		20.5 LES SORCIERS SPECIALISES.....	53
INFLAMMABLES.....	41	20.5.1 LES NÉCROMANCIENS.....	53
15.5.4 EXTINCTION.....	41	20.5.2 LES ILLUSIONNISTES.....	54
15.6 LES POISONS ET LES VENINS.....	42	20.6 LES DÉMONOLOGISTES.....	54
15.6.1 LES ARMES EMPOISONNÉES.....	42	20.7 LES ÉLÉMENTALISTES.....	55
15.6.2 LES CRÉATURES VENIMEUSES.....	42	20.8 LES SORTS.....	55
15.6.3 EFFICACITÉ DES POISONS ET DES VENINS.....	42	20.8.1 MAGIE DE BATAILLE.....	55
15.6.4 EFFET DES BLESSURES EMPOISONNEES.....	42	20.8.2 NECROMANCIE.....	58
15.6.5 GUÉRISON.....	42	20.8.3 ILLUSION.....	60
16 LES MACHINES DE GUERRE.....	43	20.8.4 DEMONOLOGIE.....	61
16.1 ATTAQUE D'UNE MACHINE DE GUERRE.....	43	20.8.5 MAGIE ELEMENTAIRE.....	63
16.2 LES BALISTES.....	43	21 ARMES ET OBJETS MAGIQUES.....	66
16.2.1 ÉQUIPAGE.....	43	21.1 POINTS COMMUNS AUX POINTS COMMUNS AUX	
16.2.2 MOUVEMENT.....	43	ARMES MAGIQUES.....	66
16.2.3 TIR.....	43	21.1.1 UTILISATION DES ARMES MAGIQUES.....	66
16.2.4 REMPLACEMENT DE L'ÉQUIPAGE.....	43	21.2 DETERMINATION DES POUVOIRS.....	66
16.3 LES CATAPULTES.....	43	21.3 LES ARMES DE PUISSANCE.....	68
16.3.1 ÉQUIPAGE.....	43	21.4 LES RUNES.....	68
16.3.2 MOUVEMENT.....	43	21.4.1 VALEUR DES ARMES RUNIQUES.....	68
16.3.3 TIR.....	43	21.4.2 LES TYPES DE RUNES.....	68
16.3.4 REMPLACEMENT DE L'ÉQUIPAGE.....	44	21.4.3 GENERATION D'OBJETS RUNIQUES.....	69
16.4 LES BOMBARDES.....	44	21.5 LES OBJETS MAGIQUES.....	69
16.4.1 ÉQUIPAGE.....	44	22 PERTES ET CAMPAGNES.....	73
16.4.2 MOUVEMENT.....	44	22.1 RECUPERATION DES TROUPES PERDUES.....	73
16.4.3 TIR.....	44	22.2 RECUPERATION DES PERSONNAGES.....	73
16.4.4 INCIDENTS DE TIR.....	45	22.2.1 BLESSURES.....	73
16.4.5 REMPLACEMENT DE L'ÉQUIPAGE.....	45	22.2.2 EFFETS SUPPLÉMENTAIRES DES BLESSURES.....	73
16.5 LES CANONS.....	45	23 REGLES PERSOS.....	74
16.5.1 ÉQUIPAGE.....	45	23.1 LE TIR SUR DEUX RANGS.....	74
16.5.2 MOUVEMENT.....	45	23.2 USAGE DU DÉ DE DISPERSION.....	74
16.5.3 TIR.....	45	23.3 QUI PEUT FRAPPER ?.....	74
16.5.4 REMPLACEMENT DE L'ÉQUIPAGE.....	46	23.4 ATTAQUES DE SOUTIEN.....	74
17 LES CHARS.....	47	23.5 CAPTURE D'ETENDARD.....	74
17.1 CHARGEMENT MAXIMAL D'UN CHAR.....	47	23.6 SAUVEGARDE MAXIMUM.....	74

23.7 1 NATUREL = ECHEC AUTOMATIQUE.....	74
23.8 LES ATTAQUES ENFLAMMÉES.....	74
23.9 LE POISON.....	74
23.10 LA MAGIE.....	74
23.11 TABLE DE REACTION DES MONSTRES.....	75

1 INTRODUCTION

Le jeu de guerre *Warhammer* permet de reconstituer n'importe quel affrontement : de la petite embuscade à la bataille la plus terrifiante et la plus apocalyptique. Nous avons essayé de rendre les mécanismes du jeu aussi simples et fluides que possible, afin de laisser aux joueurs expérimentés le loisir d'inventer et d'innover à partir des règles existantes.

Vous trouverez dans cette compilation les règles de base et les règles avancées fusionnées et complétées par celles de *Hordes Sauvages* pour l'occasion.

Le livre séparé consacré à la magie a également été inclus.

Le *Bestiaire* recense les créatures nombreuses et étranges peuplant le monde de *Warhammer* (le monde "Connu" ou "Know World" en VO). Rempli d'informations vitales, il offre les statistiques et règles spéciales de toutes sortes de monstres et de créatures.

1.1 L'ECHELLE

Dans une partie de *Warhammer*, 2,5 cm représente une distance réelle de 2 mètres. Dans les règles, les distances seront exprimées en centimètres. Vous pouvez adapter cette échelle si vous pensez qu'elle ne convient pas à la surface de jeu dont vous disposez.

Chaque figurine représente généralement un homme, un monstre, une machine de guerre, un char, un bâtiment ou quoi que ce soit d'autre en un seul exemplaire. Dans les essais d'insectes ou les nuées de petites créatures, chaque figurine représente 10000 insectes ou 100 créatures.

La portée ou l'efficacité des tirs se calcule sur la base d'un individu tirant un seul projectile sur un autre individu. La plupart des jeux de guerre historiques se basent plutôt sur des tirs massifs d'unités entières sur des cibles groupées. De ce fait, la portée et l'efficacité des tirs dans *Warhammer* peuvent sembler faibles, mais, nous pensons que notre système est plus précis et rend le jeu plus intéressant.

1.2 LE MATERIEL DE JEU

En dehors des règles de *Warhammer*, de figurines et d'éléments de décor, munissez vous de dés, de mètres à ruban, de papier de brouillon et de crayon.

Les dés à six faces (dés normaux) sont très utilisés lors des combats : nous vous conseillons d'en avoir une bonne douzaine sous la main.

En plus des dés normaux à six faces, vous aurez besoin d'au

moins un exemplaire de dés à quatre faces, huit faces, dix faces, douze face et vingt faces.

1.2.1 NOTATIONS

Pour désigner les dés, nous utiliserons la notation suivante : "D" pour dé suivi du nombre de faces ; ainsi D4 signifie dé à 4 faces, D6, dé à 6 faces et ainsi de suite. Lorsque vous devez lancer plusieurs dés, le nombre de dés à lancer est indiqué par un chiffre précédant le "D". Par exemple, "2D8" signifie que vous devez lancer 2 dés à 8 faces et additionner leurs résultats. Vous pouvez lancer deux fois le même dé si vous n'en possédez qu'un seul.

Vous devrez quelquefois modifier votre résultat final en lui ajoutant ou en lui soustrayant un nombre : "D6+1" signifie que vous devez ajouter 1 au résultat du jet d'un dé à six faces. "3D4+2" veut dire : lancez trois dés à 4 faces, additionnez leurs résultats et ajoutez 2 au total.

Tout le monde sait lire le résultat d'un dé à 6 faces : c'est le chiffre qui apparaît sur la face supérieure du dé. La lecture des résultats des D8, D10, D12 et D20 s'effectue exactement de la même manière.

Le D4, de forme pyramidale, n'a pas face supérieure : le résultat doit être lu à la base du dé (ou sur la pointe, sur d'autres modèles).

1.3 LES JOUEURS

Une bataille se déroule généralement entre deux camps opposés, chaque camp étant représenté par un ou plusieurs joueurs.

Dans une partie importante, il est préférable d'être plusieurs par camp : les jets de dés et les mouvements de troupes s'en trouvent facilités et accélérés. Les joueurs se partagent alors le commandement des troupes comme ils le désirent.

1.4 LE MAITRE DE JEU

Dans une bataille fantastique, une tierce personne est nécessaire : le maître de jeu (ou simplement MJ). Celui-ci tient le rôle d'arbitre et assure le respect des règles en les interprétant lorsque cela s'avère nécessaire).

Le MJ s'assurera que les joueurs ne manquent ni de dés, ni de papier, ni de crayons, ni d'aucun objet nécessaire au bon déroulement de la partie. On peut se passer de MJ mais il faut, pour cela, que les joueurs fassent preuve de bonne foi, d'honnêteté et coopèrent sincèrement entre eux.

2 LE CHAMP DE BATAILLE

Avant de commencer votre partie de *Warhammer*, vous devez préparer le champ de bataille. Une grande table ou une surface de sol assez importante vous sera nécessaire : 2m sur 1m30 conviennent parfaitement à un combat de petite envergure. Beaucoup de joueur s'en tirent très bien en utilisant la table de la salle à manger. Après avoir fait place nette, le MJ ou les joueurs placeront les bois, les rivières, les collines, les constructions et tous les autres éléments du décor.

2.1 LE DECOR

Si vous avez déjà vu des parties se déroulant dans des décors élaborés et détaillés, vous avez une idée de ce qu'il est possible de réaliser.

Le décor est le plus souvent composé des éléments dont nous donnons la liste ci-dessous. Si vous désirez inventer des éléments de décor plus étranges ou fantastiques, nous ne pouvons que vous encourager : il n'y a aucune limite à ce que vous pouvez faire pour rendre votre champ de bataille plus intéressant. Nous avons donné aux différents éléments des dimensions standard afin de déterminer plus facilement leur nombre sur la surface du jeu.

Les collines sont l'un des éléments plus intéressants : les troupes tenant une colline sont avantagées au combat et peuvent voir par dessus les unités placées plus bas. Vous pouvez réaliser les collines à l'aide de tuiles de polystyrène découpées ou tout simplement en empilant des livres. Faites vos collines en escalier afin que les figurines puissent y tenir. Une colline mesurera à peu près 15cm x15cm ; plusieurs d'entre elles pourront être posées côte à côte pour former un massif ou une chaîne.

Les tranchées fournissent un "couvert lourd" aux troupes qui les occupent. Elles sont peu profondes, pour permettre aux archers postés à l'intérieur de tirer. Les troupes qui attaquent une tranchée ont l'avantage de la hauteur sur les défenseurs. Une section de tranchée mesure 2,5cm de largeur sur 30cm de longueur, elle peut être subdivisée en sections plus petites de la même manière que les haies et les murs. Les tranchées sont difficiles à représenter sur la table de jeu ; le meilleur moyen consiste à découper des bandes de carton de 5cm de largeur et de la longueur voulue. Construisez ensuite deux petits talus de pâte à modeler sur les bords de la bande en laissant entre un espace de 2,5cm qui représentera la tranchée proprement dite.

Les haies fournissent un "couvert léger" aux figurines placées derrière elles. Vous pouvez les acheter dans un magasin de modélisme ou les fabriquer en découpant des éponges. Une haie mesure 2,5cm de largeur sur 30 cm de longueur mais peut-être subdivisée en trois sections de 10 cm si vous le désirez. Des sections plus petites ne constitueraient ni des abris ne des barrières car il serait facile aux attaquants de les éviter ou de les contourner. Plusieurs sections peuvent être mises bout à bout afin de constituer une longue haie ou une clôture de champ.

Les murs présentent les mêmes caractéristiques mais offrent un "couvert lourd". Vous pouvez acheter des murs de plastiques dans les magasins de modélisme ou fabriquer vous-même des murs de carton.

Les bois constituent d'excellents obstacles, difficiles à traverser et gênant pour les tireurs. On trouve des arbres en plastique chez tous les modélistes. Vous pouvez également en fabriquer vous-mêmes. Un bois occupera une surface de 15cmx15cm environ. Il est possible de placer côte à côte plusieurs sections boisées pour former un forêt.

Les ruines forment de petites surfaces de terrain irrégulier, ce sont des bâtiments délabrés ou des tas de gravats. Une surface de ruine fait approximativement 15cm x15cm, une surface plus grande peut-être obtenue en groupant plusieurs petites comme

pour les bois et les collines. La manière la plus simple de représenter des ruines consiste à éparpiller des morceaux de liège sur la surface désirée. Les modélistes expérimentés peuvent fabriquer leurs propres ruines à l'aide de carton.

Les bâtiments sont des points stratégiques vitaux offrant d'intéressantes possibilités de tir sur l'ensemble du champ de bataille. Ils peuvent être réalisés en carton ou à partir d'éléments de jeu de construction. Un bâtiment simple, de 15cm x15cm au maximum, représente un élément de décor. Une construction plus grande représente plusieurs éléments. Les bâtiments peuvent être groupés pour former des villages.

Les rivières forment des obstacles linéaires. On trouve des sections de rivière dans le commerce, mais il est plus simple de les fabriquer avec des bandes de cartons découpées selon la forme désirée et bordées de rives en pâte à modeler. Une section de rivière mesure 7,5cm de largeur sur 30cm de longueur. Une rivière doit traverser entièrement le champ de bataille, elle ne peut s'arrêter en plein milieu. Elle sera constituée de plusieurs sections mises bout à bout. Une fois la rivière mise en place sur la table de jeu, le MJ ou le joueur l'ayant placée doit positionner un pont ou un gué. Le pont (ou le gué) ne compte pas comme un élément de décor : il est obligatoire.

Ponts et gués. En plus du pont ou du gué obligatoire, un joueur peut décider d'en prendre d'autres comme éléments de décor et les placer aux endroits de la rivière qu'il aura choisi. Ponts et gués ont toujours 10cm de largeur et une longueur suffisante pour traverser la rivière. Les ponts s'achètent dans le commerce ou se fabriquent avec du carton ou du bois. Les gués sont représentés par des bandes de carton bleues claires marquant les endroits où l'eau est moins profonde.

Les étangs servent d'obstacles, mais aussi de refuges pour les créatures aquatiques. Ils sont représentés par des surfaces de carton peint en bleu de 15cm x15cm. Plusieurs étangs peuvent être réunis pour former un lac.

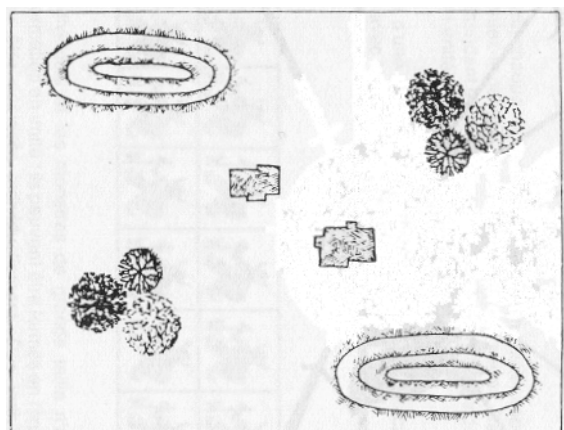
Les marais sont semblables aux étangs mais il est possible de les traverser aux prix de certaines difficultés. Ils sont représentés par des surfaces de carton peint en vert foncé de 15cm x15cm. Plusieurs marais peuvent être réunis pour former de grands marécages.

Les nécropoles sont fort utiles aux morts-vivants. Cimetières et champs d'urnes peuvent être représentés par des surfaces de carton de 15cm x15cm, Quelques figurines de pierres tombales y produiront un effet certain. Plusieurs éléments juxtaposés pourront former une grande nécropole.

2.2 LA DISPOSITION DU DECOR

Il existe plusieurs façons de procéder à la mise en place du décor.

1 Le MJ dispose le décor à sa convenance.



- 2 Le MJ dispose le décor symétriquement de manière à n'avantager aucun camp.
- 3 Les joueurs notent secrètement le nombre d'éléments qu'ils désirent avoir sur leur moitié de table (1 élément pour 30cm de table au maximum).

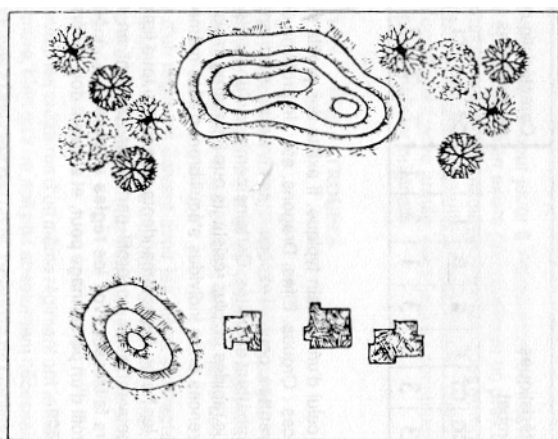
Le MJ lance ensuite un D6 pour chaque camp :

D6 Nombre d'éléments de décors

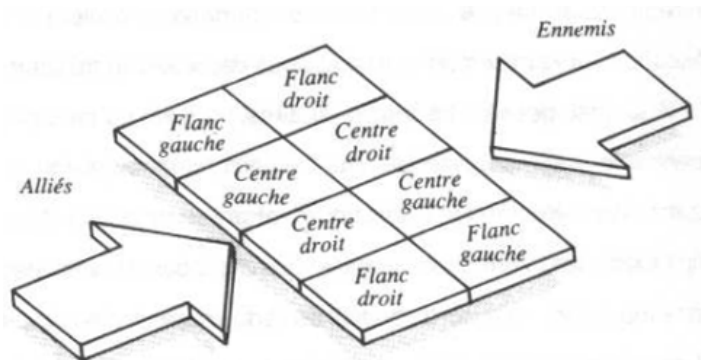
- 1-2 Le joueur reçoit le nombre d'éléments demandé moins un.
- 3-4 Le joueur reçoit le nombre d'éléments demandé.
- 5-6 Le joueur reçoit le nombre d'éléments demandé plus un.

Chaque joueur choisit alors ses éléments de décor. Il pourra les placer où bon lui semblera dans sa moitié de table. Le joueur possédant le plus d'éléments commence par en placer un, puis le seconde joueur en pose un à son tour, ensuite, le premier recommence et ainsi de suite. Lorsqu'un joueur ne possède plus d'éléments, l'autre joueur finit de placer ceux qui lui restent : la table est prête pour la bataille !

L'usage de cette méthode permet aux joueurs d'avoir leur mot à dire sur le terrain où leurs forces vont s'affronter. Le MJ peut cependant décider de déplacer ou de supprimer un élément dans chaque moitié de table.



- 4 Si la partie se déroule sans MJ, un joueur installe le décor et l'autre choisit le bord de table par lequel entreranno ses troupes. Le joueur qui a installé le décor commencera obligatoirement sur le bord de table opposé.
- 5 Dans les batailles de compétition, le décor doit être placé selon le système suivant. Divisez la table (ou autre surface de jeu) en deux, de manière à ce que chaque joueur en possède la moitié. Divisez ensuite chaque moitié en quatre secteurs égaux : flanc gauche, centre gauche, centre droit et flanc droit.



Chacun des joueurs (ou chacun des deux camps, s'il y a plusieurs joueurs par camp) doit dessiner un diagramme approximatif représentant la table divisée en huit secteurs, le bas du dessin représentant son côté de la table. Chacune des deux camps note ensuite un chiffre de zéro à trois dans

chacune des huit secteurs (ces nombres sont gardés secrets). Plus le chiffre en question est élevé, plus le nombre d'éléments de décors souhaité est important.

Lorsque les deux diagrammes ont été remplis, donnez-les au MJ : ce dernier les comparera et fera la moyenne des chiffres dans chaque secteur (additionnez et divisez par deux) en arrondissant les décimales au chiffre inférieur sur un résultat de 1 à 3, au chiffre supérieur sur un résultat de 4 à 6 sur un D6. Le MJ a maintenant un seul chiffre par secteur, le jet d'un D6 déterminera le nombre définitif d'éléments de décor dans chaque secteur : 1 ou 2 = chiffre-1, 3 ou 4 = chiffre, 5 ou 6 chiffre +1.

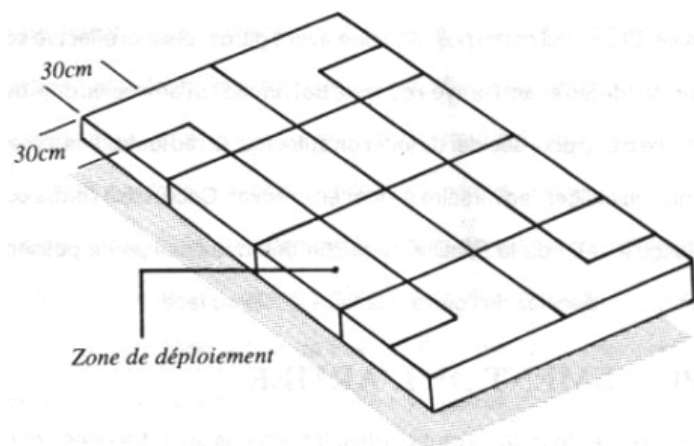
Chaque joueur (ou chaque camp) lance un D6 : celui qui obtient le résultat le plus élevé jette un D100 et consulte le tableau des éléments. Ci-dessous. Il peut placer l'élément dans n'importe quel secteur. L'autre joueur procède ensuite de la même manière. Chaque camp continue, en alternance, jusqu'à ce que tous les secteurs aient reçu leur nombre d'éléments déterminé au préalable. Un élément (un bois par exemple) peut être placé près d'un autre élément identique pour créer une surface plus importante de terrain particulier. A la fin de la disposition, le joueur qui a placé le premier élément peut en retirer un. L'autre joueur peut ensuite agir de même. Le champ de bataille est prêt.

D100 Tableau des éléments

- 01-17 Colline d'environ 60 cm², d'une longueur maximale de 30cm.
- 18-22 Colline abrupte d'environ 60 cm², d'une longueur maximale de 30cm.
- 23-25 Trois sections de tranchée de 10cm chacune.
- 26-37 Trois sections de haie de 10cm chacune
- 38-44 Trois sections de mur de 10cm chacune
- 45-64 Bois ou jardin d'environ 60cm² d'une longueur maximale de 30cm.
- 65-67 Surface de débris (*terrain difficile*) d'environ 60cm² d'une longueur maximale de 30cm.
- 68-70 Surface de ruines (*terrain difficile, abri solide et obstacle*) d'environ 60cm² d'une longueur maximale de 30cm.
- 71-76 Petit bâtiment avec jardin entouré d'une haie. La surface totale sera d'environ 60cm², d'une longueur maximale de 20cm.
- 74-76 Petit bâtiment avec jardin entouré d'un mur. La surface totale sera d'environ 60cm², d'une longueur maximale de 20cm.
- 77-82 Trois petits bâtiments à disposer dans une surface de 30cm x 30cm.
- 83-85 Petite ferme, comprenant un bâtiment principal et une ou deux dépendances, entouré d'un mur. A disposer dans une surface de 30cm x 30cm.
- 86-88 Auberge avec écurie entourée d'un mur. A disposer dans une surface de 30cm x 30cm.
- 89-91 Étang guéable à peu près circulaire, d'un diamètre maximal de 15cm.
- 82-83 Étang profond à peu près circulaire, d'un diamètre maximal de 15cm. Non guéable.
- 94-96 Marais (*terrain difficile*) à peu près circulaire, d'un diamètre maximal de 15cm.
- 97-00 Cimetière ou autre champ funéraire d'environ 60cm², d'une longueur maximale de 20cm.

2.3 DEPLOIEMENT NORMAL DES ARMEES

Lorsqu'une armée est placée sur la table de jeu, elle doit être disposée dans sa zone de déploiement. Cette zone est un rectangle de 30cm de profondeur à partir du bord de table, ses côtés sont situés à 30cm de chaque côté de la table.



2.3.1 AVANT-GARDE

Alors que deux puissantes armées s'approchent l'une de l'autre un général peut décider de détacher des troupes pour les envoyer occuper à l'avance un village, un bois ou toute autre position stratégique. Un tel détachement s'appelle une avant-garde. Il est en principe constitué des troupes les plus rapides de l'armée. L'avant garde est un élément stratégique important. Les joueurs devront examiner avec soin la morphologie du terrain avant d'y déployer leurs forces d'avant-garde : quels sont les bâtiments devant être occupés avant l'arrivée de l'ennemi ? Existe-t-il des endroits constituant de bonnes bases de tir (collines) ou des abris intéressants (bois) ?

Avant le début de la bataille, chaque camp note secrètement les troupes constituant son avant-garde. Vous pouvez très bien décider de n'avoir aucune avant-garde et faire quand même semblant de prendre des notes : l'ennemi ne peut savoir que, sur votre feuille, vous avez écrit "rien du tout". Une avant-garde peut être constituée d'une ou de plusieurs unités et accompagnée par autant de personnages individuels que vous le désirez. Une unité ne peut être divisée pour former une avant-garde. Lorsque vous notez la composition de votre avant-garde, écrivez, face à chacune des unités de la composent, son *potentiel de mouvement*.

Exemple :

"Lanciers à cheval : 20cm" ou "gardes à pied : 10cm".

N'oubliez pas les pénalités dues au port de l'armure.

Lorsque la constitution des avant-gardes est terminée, les deux camps doivent annoncer le potentiel de mouvement de leur unité (ou personnage) la plus lente. Le camp qui a annoncé le chiffre le plus bas dispose l'intégralité de son avant-garde dans sa zone de déploiement, l'autre camp procède ensuite de la même manière.

Les avant-gardes arrivent sur le champ de bataille un tour avant le gros des armées. Le camp qui possède l'avant-garde la plus

rapide peut choisir de jouer en premier ou en dernier. Ceci établit l'ordre des tours jusqu'à la fin de la bataille. Si un seul camp possède une avant-garde, celle-ci effectue son premier tour avant l'arrivée du reste de l'armée ; à l'arrivée du gros des troupes, ce camp peut décider de jouer un autre tour (avec toutes ses forces cette fois) ou obliger l'adversaire à jouer en premier. Ceci établit l'ordre des tours jusqu'à la fin de la bataille. Si aucun des deux camps ne possède d'avant-garde, décidez de l'ordre des tours à pile ou face.

2.3.2 DEPLOIEMENT DE L'ARMEE

Après le premier tour des avant-gardes, les armées sont disposées dans leurs zones de déploiement. Placez les unités une par une selon leur potentiel de mouvement : les plus lentes en premier, les plus rapides en dernier. Si plusieurs unités d'un même camp ont le même potentiel de mouvement, placez-les dans l'ordre que vous voulez. Si les deux camps ont des unités possédant le même potentiel de mouvement, ils les disposent alternativement en commençant par le camp qui jouera en dernier (qu'il ait perdu à pile ou face ou qu'il possède les unités les plus lentes).

Ce système donne à la cavalerie un avantage qui reflète la réalité. Un régiment de cavalier d'élite, comme les templiers de l'Empire, sera placé parmi les derniers et pourra ainsi être positionné de manière à pouvoir effectuer une charge héroïque. L'infanterie, par contre, sera placée au début et devra tenter d'occuper des positions aussi sûres que possible.

2.3.3 ARRIERE-GARDE

Un général rusé peut laisser une partie de son armée non-engagée, attendant, pour la faire intervenir, que la bataille soit entamée et que la stratégie de l'adversaire commence à se révéler. Cette partie de l'armée est appelée arrière-garde. Une arrière garde doit toujours être commandée par un personnage, sinon elle ne rejoint pas la bataille (sans doute à cause des tavernes rencontrées en route). Un joueur utilisant une arrière-garde doit noter sa composition (unités et personnages), le secteur de la table par lequel elle doit entrer et le tour auquel elle doit arriver.

Une arrière-garde entre obligatoirement par le côté de table de son camp. Son arrivée peut être prévue pour n'importe quel tour après le premier. Lorsque ce tour arrive, le joueur effectue un test à l'aide de 2D6 sous le *Commandement* du personnage qui dirige l'arrière-garde. Si le résultat est inférieur ou égal au **Cd** du personnage, l'arrière-garde arrive, sinon, d'autres tests doivent être effectués aux tours suivants jusqu'à ce que l'un d'entre eux réussisse. L'arrière-garde est déployée dans le secteur prévu au début du tour où elle arrive. L'arrivée de l'arrière-garde, alors que la bataille est déjà engagée, peut s'avérer décisive pour contrer la pression d'une attaque ennemie. Une arrière-garde peut être déployée sur une aile laissée volontairement peu défendue en début de partie : si l'ennemi tombe dans le piège en lançant le gros de ses forces contre ce "point faible", il risque d'avoir une mauvaise surprise lorsque de nouvelles troupes surgiront pour le bloquer.

3 CARACTERISTIQUES

Chaque créature de *Warhammer* possède des *caractéristiques* spécifiques à sa race. Chacune de ces caractéristiques représente un aspect de la créature et correspond à un chiffre. Les caractéristiques sont détaillées ci-dessous, ne vous cassez pas la tête à essayer des les apprendre par cœur du premier coup !

3.1 CARACTERISTIQUES DE COMBAT

Potentiel de Mouvement : M

Le *potentiel de mouvement* (ou tout simplement mouvement) d'une créature détermine sa rapidité sur la table de jeu. Il est exprimé en centimètre. Ainsi une créature avec un M de 15 se déplace de 15cm. La distance de mouvement est quelquefois réduite par des terrains difficiles ou des obstacles.

Capacité de Combat : CC

La *Capacité de Combat* d'une créature représente son habileté à se servir d'une arme ou à porter des coups avec ses griffes ou ses crocs. La CC la plus basse est 1, la plus haute est 10. Plus la CC est élevée, plus il est facile de réussir une attaque et de parer celle de l'adversaire.

Capacité de Tir : CT

La *Capacité de Tir* détermine la façon dont une créature se sert des armes de jet (arcs, frondes ou même pierres lancées à la main). Certaines créatures crachent du poison ou de l'acide : leur CT détermine avec quelle précision. La CT la plus basse est 1, la plus haute est 10. Plus la CT est élevée plus il est facile de toucher sa cible.

Force : F

De la force d'une créature dépendent les dommages qu'elle peut infliger. Un être doté d'une grande *Force* cause des dégâts importants, une créature faible inflige peu de dommages. La F la plus petite est 1, la plus grande est 10.

Endurance : E

L'*Endurance* représente la résistance naturelle d'une créature aux blessures. Il est très difficile de blesser une créatures possédant une forte E, alors qu'une créature avec une faible E est facile à blesser. L'E minimum est 1, l'E maximum est 10.

Points de Vie : PV

Certaines créatures possèdent une forte énergie vitale, d'autres méprisent la douleur ou n'y sont pas sensibles. Ces créatures peuvent subir des dommages plus importants que les autres. Ce facteur est représenté par le nombre de blessures qu'une créature peut subir avant d'être tuée. Le nombre de *Points de Vie* (ou Blessures) minimum que possède une créature est 1 : 1 est la norme de la plupart des races. Théoriquement, il n'existe pas de limite supérieure au nombre de PV. [Pour les bâtiments ou les machines de guerre, on parle également de Points de Vie, même si le terme peut paraître peu adapté.]

Initiative : I

L'*Initiative* détermine les réflexes et la rapidité d'action d'une créature. Un être possédant une faible I est lent et moi. Une créature dotée d'une forte I est rapide. En combat, les créatures à l'I élevée frappent avant leurs adversaires. L'initiative est représentée par un chiffre allant de 1 à 10.

Nombre d'Attaques : A

Le nombre d'*Attaques* qu'une créatures peut porter en même temps la rend plus ou moins redoutable en combat. La plupart des créatures ne possèdent qu'une attaque, mais certaines peuvent mordre, griffer et frapper avec leurs queue en même temps, ce qui leur donne des attaques multiples.

3.2 CARACTERISTIQUES A ZERO

Il advient parfois qu'une créature ait "0" dans une caractéristique. Ceci veut dire que la créatures ne peut absolument rien faire dans ce domaine. La CT est la caractéristique que l'on trouve le plus souvent à zéro. Une créatures avec une CT de zéro ne peut utiliser aucune arme de jet, ni même lancer des cailloux.

3.3 CARACTERISTIQUES PERSONNELLES

Les caractéristiques personnelles ne sont pas primordiales dans *Warhammer*. Elles sont cependant utilise pour déterminer les jets de sauvegardes contre certains types d'attaques ou certains états d'esprits (magie et terreur, par exemple). Elles sont développées en détail dans le jeu de rôle *Warhammer*, le jeu de rôle fantastique.

Commandement : Cd

Le commandement d'une créature représente son autorité sur les autres, sa faculté d'inspirer confiance et loyauté. La valeur du Cd varie de 1 à 10. Le Cd des commandants peut grandement influencer sur le comportement des troupes.

Intelligence : Int

L'intelligence détermine la faculté de raisonner et de réagir d'une créature. Sa valeur varie entre 1 et 10. Les créatures à l'intelligence très faible subissent certaines pénalités car elles sont de la peine à se souvenir dans quel camp elles doivent combattre.

Calme : Cl

Le calme reflète la facilité qu'à une créature à se maîtriser et à garder son sang-froid. Sa valeur varie entre 1 et 10. Les créatures dont le calme est faible ont tendance à perdre le contrôle de leurs actes et à devenir hystériques dans certaines situations. Les créatures dotées d'un fort Cl ont le comportement inverse : elles supportent des visions qui réduiraient des êtres plus faibles à l'état de serpillières.

Force Mentale : FM

La force mentale mesure la résistance magie et psychique. Une créatures possédant une grande force mentale peut résister ou échapper aux effets de la magie. Une créatures de faible force mentale est affectée par les sorts plus souvent qu'à son tour. La valeur de la force mentale varie entre 1 et 10.

3.4 PROFIL

L'ensemble des caractéristiques d'une créatures constitue son profil. Le profil d'une créature se présente de la manière suivante :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM

Voici par exemple, le profil d'un humain :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
10	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Ce profil est celui d'un humain typique. Il existe des profils similaires pour toutes les races : orques, elfes, dragons, etc. Un profil ne donne que les valeurs moyennes pour l'espèce : ces valeurs sont appliquées aux créatures combattant en unités. Certains membres d'une unité peuvent être plus forts, plus rapides ou plus résistants que les autres, mais on considère que les différences entre individus s'équilibre d'elles-mêmes.

Les sorciers les héros, les commandants d'unités ou tous les personnages individuels peuvent avoir un profil particulier (voir p.34 et 53) N'oubliez donc par que le profil d'un personnage peut et, souvent doit, différer du profil de base de sa race.

4 RASSEMBLEMENT DES TROUPES

Les figurines nécessaires pour jouer à *Warhammer* se trouvent dans tous les magasins spécialisés. Il en existe probablement un près de chez vous.

4.1 L'ORGANISATION DES TROUPES

Les troupes sont organisées en unité de combat appelées **régiments**. Un régiment moyen comporte entre 5 et 30 figurines, mais les joueurs sont entièrement libres de donner à leurs unités la taille qu'ils désirent.

Les figurines d'un régiment doivent avoir les mêmes caractéristiques de combat (même Mouvement, même Capacité de Combat, même Force, etc). Lorsque ceci s'avère impossible, notez séparément les caractéristiques des différentes figurines.

En principe, toutes les créatures d'un même régiment ont le même armement et la même armure, bien qu'il ne soit pas absolument nécessaire d'avoir des figurines identiques à l'intérieur de l'unité. Une unité de gobelins peut très bien comporter des figurines en armures de plates, d'autres en cottes de mailles et d'autres sans armure : sur le champ de bataille, on considérera que toute l'unité est équipée de cottes de mailles. De même, les gobelins peuvent posséder, les uns des lances, les autres des épées ou des massues : on considérera que l'unité entière se bat à l'épée. Cette disparité des figurines rend les régiments visuellement plus intéressants et plus redoutables. Lorsque vous avez des régiments ainsi constitués, n'oubliez pas, avant de le début partie, d'informer clairement votre adversaire sur l'armement et l'équipement que vos figurines sont censées posséder.

En début de jeu, chaque régiment est dirigé par un officier appelé **commandant** : représentez-le par une figurine différente des autres. Dans la règle de base, le commandant possède les mêmes caractéristiques de combat que le reste de son unité.

Les membres d'une unité doivent toujours rester en contact socle contre socle les uns avec les autres.

Exemple :



Les héros individuels et les monstres de grande taille n'adoptent pas forcément la formation en unité : ils peuvent être formés en régiment, si vous le désirez ou être déplacés individuellement. Des individus peuvent s'intégrer à une unité pour accroître le potentiel de combat de cette dernière lorsque l'opportunité se présente.

4.2 LES SOCLES

Déplacer un grand nombre de figurines sur le champ de bataille pose quelques problèmes : dans le feu de l'action, on risque toujours d'en renverser, de perdre ou d'abîmer un modèle ou deux. Le déplacement de grandes armées constitue également une perte de temps considérable.

Coller les figurines sur des socles de carton ou de plastique est un

bon moyen d'améliorer leur stabilité et de les rendre plus facile à manier. Un fantassin de taille humaine aura un socle rectangulaire de 20mm x 20mm, un cavalier un socle de 25mm x 40mm. Ces dimensions représentent l'espace nécessaire à la figurine pour se déplacer et combattre.

Les socles multiples peuvent faciliter énormément le mouvement : collez, par exemple, 3 fantassins sur un socle de 60mm x 20mm.

Les créatures de grande taille et les machines seront placées sur des socles aux dimensions adéquates afin de leur donner la place suffisante pour manœuvrer et de les mettre visuellement en valeur. Les grands humanoïdes, comme les orques, seront montés sur des socles de 25mm x 25mm. Les dimensions des socles pour chaque type de créature sont données dans le *Bestiaire*.

4.2.1 JOUER AVEC DES SOCLES CIRCULAIRES

Certains figurinistes ont l'habitude de faire des socles avec des pièces de monnaie ou des rondelles métalliques. L'emploi de socles circulaires nécessite absolument l'aide d'un plateau pour déplacer les figurines sans perdre trop de temps. Le grand inconvénient des socles ronds et le fait qu'ils rendent difficile de voir qui combat qui et qui peut combattre qui. Considérez que les figurines montées sur socles circulaires ont un socle de 20mm pour l'infanterie, de 25mm pour la cavalerie, comme d'habitude. Les changements de formations posent également des problèmes mais les joueurs habitués aux socles ronds arrivent généralement très bien à s'en sortir.

4.3 LES PLATEAUX DE MOUVEMENT

Un plateau de mouvement vous permettra de déplacer une unité entière en quelques secondes : ceci vous fera gagner un temps précieux, surtout en début de partie. Le plateau peut être en carton fort, en plastique ou en bois. Ses dimensions doivent lui permettre de supporter un régiment entier. Lors de votre tour de mouvement, déplacez simplement le plateau au lieu de bouger chaque figurine individuellement. Lorsque vous désirez changer de formation, abandonnez le plateau et déplacez l'unité normalement.

4.4 LES COMMANDANTS D'UNITES

Chaque unité commence la bataille avec un commandant à sa tête (le commandant doit être une figurine bien reconnaissable). La plupart des commandants sont de la même race que les membres de leurs unités et possèdent les mêmes caractéristiques que leurs guerriers.

Le commandant est toujours placé **au milieu du premier rang** pour faire face à une nouvelle direction, repositionnez le commandant au centre du nouveau premier rang. La figurine retirée pour faire place au commandant prendra l'ancienne position de celui-ci. Lorsqu'un commandant est tué, on considère qu'un subordonné prend sa place : l'unité continue de fonctionner mais sa capacité à effectuer les manœuvres est extrêmement diminuée (cf p. 14).

Des personnages individuels (champions, héros, sorciers,...) peuvent prendre la place du commandant d'unité (cf p. 35).

5 LA SEQUENCE DE JEU

La partie se dispute entre deux camps opposés et chaque camp comporte un joueur ou plus.

Chaque camp joue un tour de jeu complet. Déterminez à pile ou face le camp qui joue le premier : celui-ci (le camp A) joue son tour, puis le camp B, joue puis le camp A de nouveau et ainsi de suite.

Pendant votre tour, vous pouvez déplacer vos troupes et effectuer vos tirs. Les deux camps peuvent ensuite combattre au corps à corps (voir chapitre *Combat*).

La séquence de jeu de chaque tour est composée de phases successives dont l'ordre doit être suivi scrupuleusement.

- | | | |
|----------|-------------------|--|
| 1 | Mouvement* | Si c'est votre tour, vous pouvez déplacer vos troupes. Si ce n'est pas votre tour, vos troupes restent immobiles. |
| 2 | Tir | Si c'est votre tour, vous pouvez faire tirer vos troupes équipées d'armes de jet. |
| 3 | Combat | Les deux camps peuvent combattre avec leurs troupes engagées en corps à corps. |
| 4 | Réserves | Si c'est votre tour, vous pouvez déplacer vos troupes non-engagées. Ce mouvement supplémentaire représente l'arrivée des renforts. |
| 5 | Magie | Si c'est votre tour, vous pouvez effectuer vos tentatives d'opérations magiques, y compris les lancers de sorts. |
| 6 | Ralliement | Si c'est votre tour, vous pouvez essayer de rallier vos troupes en déroute. |

* A la différence des versions suivantes, il n'y a pas de priorisation entre les différents éléments d'une phase de mouvement (mouvements obligatoires, charges, etc.) sinon que les charges doivent être faites « avant toute mesure ». Faites donc comme vous le souhaitez.

6 LE MOUVEMENT

Ce chapitre traite du mouvement des unités et des figurines individuelles (personnages ou monstres) sur la table de jeu. Nous essayons de fournir les règles pour tous les types de terrain et toutes les formations de troupes. Il est cependant inévitable que, tôt ou tard, une situation non couverte par les règles se présente : dans ce cas, le MJ inventera sa propre règle ou appliquera un jugement impartial en accord avec l'esprit du jeu.

Lors de votre tour, vous pouvez déplacer vos figurines au cours de la phase de mouvement. Certains modèles, comme les arbalétriers qui ne peuvent se déplacer et tirer pendant le même tour, subissent certaines restrictions, mais nous reviendrons plus tard sur ces cas particuliers.

6.1 LE POTENTIEL DE MOUVEMENT

Certaines créatures sont rapides alors que d'autres sont lentes et maladroites. Le potentiel de mouvement de chaque type de créature est indiqué dans le Bestiaire. Lors de son mouvement, une créature peut se déplacer de tout son potentiel (en respectant, cependant, les restrictions dues au port d'armure, au terrain et aux obstacles). Les figurines peuvent être déplacées d'une distance inférieure à leur potentiel de mouvement ou rester immobile tant qu'elles ne sont pas affectées par une règle de mouvement obligatoire (par exemple, une déroute).

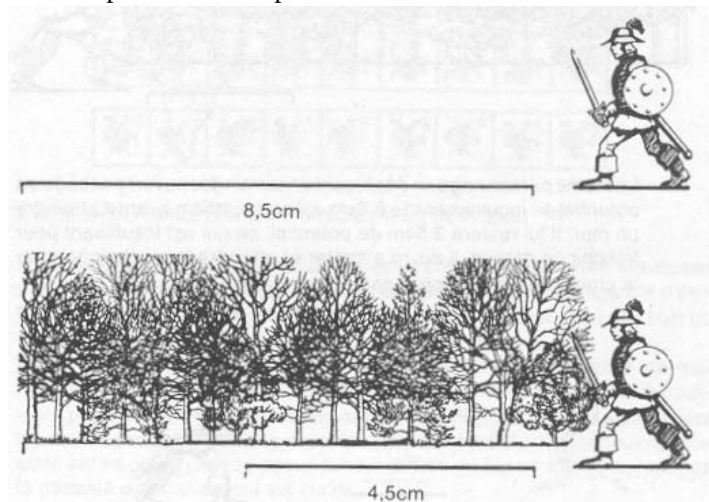
Le potentiel de mouvement de la plupart des créatures bipèdes de taille moyenne est de 10cm. Si vous désirez inventer de nouvelles créatures, vous pourrez facilement leur attribuer un potentiel de mouvement par comparaison avec des créatures similaires.

6.1.1 ENCOMBREMENT DES ARMURES

Le poids de l'armure, des marteaux et autres accessoires peuvent ralentir considérablement vos troupes. [...]Le tableau suivant indique le nombre de centimètre à déduire du potentiel de mouvement selon l'armure portée. Ce tableau est basé sur le jet de sauvegarde d'armure expliqué plus loin. Plus l'armure est importante, meilleur est le jet de sauvegarde.

Jet de sauvegarde d'armure	Pénalité
6	Aucune
5,6	1,5cm
4, 5, 6	2,5cm

Le potentiel de mouvement de base, moins la pénalité due au port d'une armure devient le potentiel de mouvement réel de vos troupes. A partir de maintenant, lorsque nous parlerons de potentiel de mouvement, nous entendrons le potentiel de base moins la pénalité due au port de l'armure.



Exemple : Un humain, équipé d'un bouclier et d'une cuirasse en métal (armure légère) a un jet de sauvegarde d'armure de 5 ou 6. Cette sauvegarde lui donne une

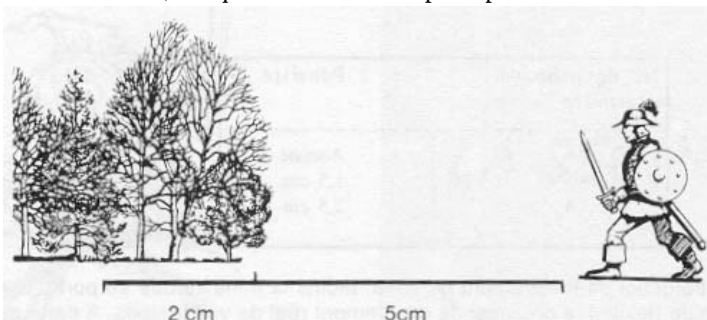
pénalité de mouvement de 1,5cm sur son potentiel de base (10cm pour un humain). Son potentiel de mouvement réel est donc 8,5cm.

6.2 LES TERRAINS DIFFICILES

Le champ de bataille peut contenir un certain nombre d'éléments de décor. Voici ceux qui comptent comme *terrain difficile* :

- Bois ou feuillages denses
- Pentes abruptes ou traîtresses
- Gués et eaux peu profondes
- Sable ou poussière épaisse
- Buissons et broussailles
- Escaliers, degrés et échelles
- Ruines, épaves, éboulis
- Marais, fondrières, bourbiers, systèmes de drainage
- Intérieur de bâtiments ou de véhicules meublés ou encombrés.

Les figurines traversant un terrain difficile avancent à demi-vitesse. Considérez toutes les distances comme doublées : chaque centimètre compte pour 2cm. Compliquer le jeu avec des fractions présente un intérêt tout à fait limité : arrondissez au demi-centimètre supérieur. Les effets des terrains difficiles sont cumulatifs : une pente abrupte et boisée divise par 4 le potentiel de mouvement, chaque centimètre comptant pour 4cm.



Exemple : Un humain, équipé d'un bouclier et d'une cuirasse possède un potentiel de mouvement de 8,5cm. S'il traverse un bois, il ne peut avancer que de 4,5cm (4,25 arrondis à 4,5). Si le bois se trouve à 5cm de sa position de départ, il avance normalement de 5cm puis continue de 2cm à l'intérieur du bois (la moitié des 3,5cm lui restant à parcourir, soit 1,75 arrondi à 2cm).

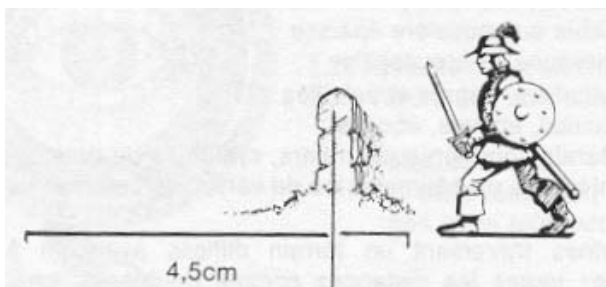
6.3 LES OBSTACLES

Les éléments suivant sont des *obstacles* :

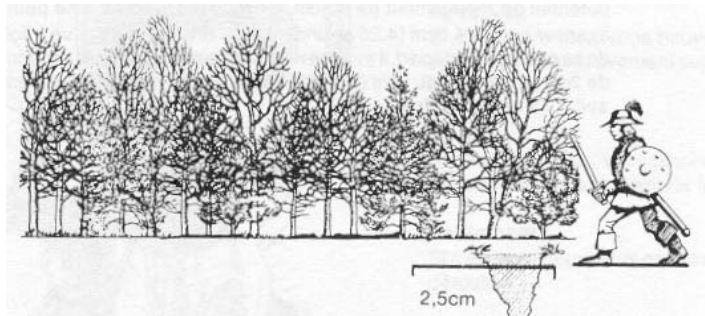
- Haies, clôtures et murets (moins de 2m de hauteur)
- Portes et fenêtres
- Tranchées et crevasse étroites
- Animal ou véhicule sur lequel on monte ou duquel on descend.

La traversée d'un obstacle coûte la **moitié** du potentiel de mouvement de la figurine. Arrondissez au demi-centimètre supérieur pour plus de commodité. Une figurine à laquelle il ne reste plus assez de mouvement pour franchir un obstacle doit s'arrêter et attendre le tour suivant ou la *phase de réserve* suivante pour passer. On ne considère jamais qu'elle a franchi la moitié de l'obstacle.

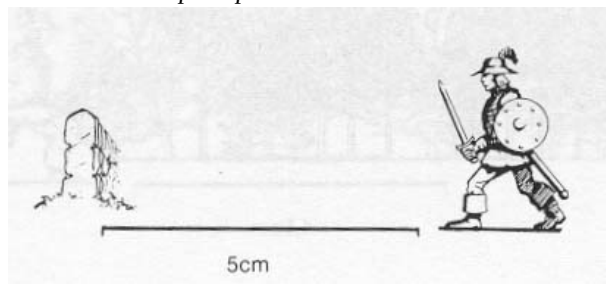
Exemple : Un humain, équipé d'un bouclier et d'une cuirasse possède un potentiel de mouvement de 8,5cm. Le franchissement d'un mur lui prendra 4,25cm. Il pourra donc parcourir 4,5 cm (4,25 arrondi à 4,5).



Si le même humain rencontre une tranchée alors qu'il traverse un bois, la distance qu'il peut parcourir est:
 Potentiel de mouvement : 8,5cm
 réduit de moitié par le terrain difficile : 4,5cm
 réduit de moitié par l'obstacle : 2,5cm



Le même personnage se déplaçant en terrain découvert possède un potentiel de mouvement de 8,5cm. S'il parcourt 5cm avant d'atteindre un mur, il lui restera 3,5cm de potentiel, ce qui est insuffisant pour franchir ce dernier. Il devra s'arrêter et attendre le prochain tour ou la phase de réserve pour passer l'obstacle.



6.4 LES FORMATIONS

Afin de faciliter le mouvement, les unités sont disposées dans la formation que le joueur désire. La seule obligation est le contact permanent socle à socle de toutes les figurines. Si des figurines se trouvent séparées de leur unité (pour quelques raisons indépendantes de la volonté du joueur), elles doivent rejoindre leur unité en contact socle à socle dès que possible.

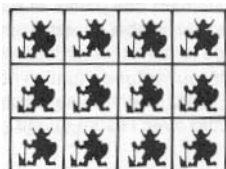
Exemples :



Une unité de 12 figurines disposées en ligne



La même unité en deux rangs de six.



La même unité en trois rangs de 4



La même unité disposée en colonne



La même unité disposée en deux colonnes de 6

Lorsqu'une unité reçoit des pertes, des brèches apparaissent. Enlevez au dernier rang les figurines tuées afin de garder intact le front de l'unité. Cette règle n'impose aucune pénalité de mouvement sauf si le joueur tente d'en profiter pour s'accorder un avantage injuste.



Une unité de 10 figurines sur 2 rangs



La même unité après la perte d'une figurine

6.4.1 INTERPENETRATION

D'une manière générale, une unité ne peut pas se déplacer à travers un régiment allié. Lorsque cette situation survient, le MJ doit intervenir pour l'interdire même si cela force l'unité à rester immobile ou à reculer contre sa volonté.

Seules les unités en *tirailleurs* (cf.6.7) ou en *Déroute* (p.24) peuvent traverser des unités alliées dans certaines circonstances.

6.5 LES MANOEUVRES

Les manœuvres sont des mouvements spéciaux qui permettent à une unité de changer de formation, de direction, etc. il existe deux types de manœuvres : les **simples** et les **complexes**.

Manœuvres simples :

- Changement de formations
- Demi-tour (180°) ou quart de tour (90°)
- Roue

Manœuvres complexes :

- Mouvement à reculons
- Roue à reculons
- Pivot
- Formation difficile

Une unité peut accomplir des manœuvres grâce à sa discipline, à son entraînement et à un maintien de sa formation soigneusement contrôlé : certains régiments sont meilleurs que d'autres en tout cela : le degré de discipline et de cohésion d'une unité est représenté par la caractéristique *Commandement* de son commandant. Plus cette caractéristique est élevée, plus l'unité est disciplinée.

6.5.1 MANOEUVRES SIMPLÉS

Une unité peut effectuer une manœuvre simple durant sa phase de mouvement à partir du moment où :

1. Elle ne traverse pas d'*obstacle*.
2. Aucun obstacle ne se trouvait sur la position de départ de l'unité, l'empêchant de garder sa cohésion.
3. Elle n'est pas engagée en corps-à-corps.

Exception : une unité poursuivant un adversaire venant d'effectuer un recul peut élargir sa formation une fois pendant cette poursuite.

Exception : Une unité en combat peut tourner des figurines non

encore engagées pour faire face à une charge venant de l'arrière ou d'un côté.

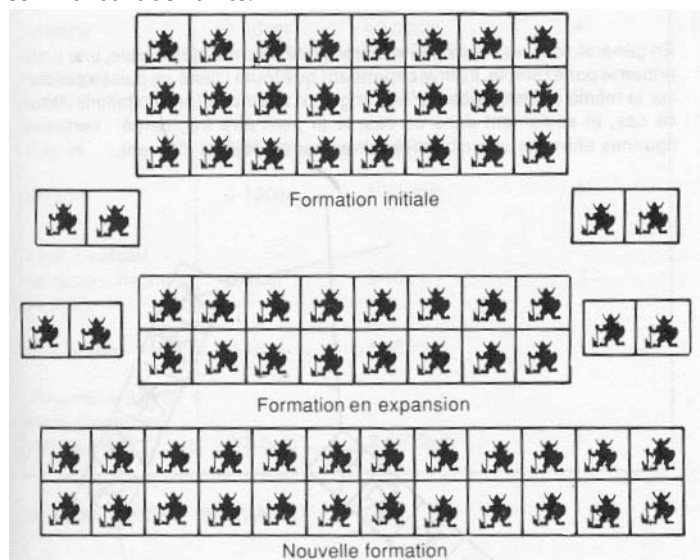
Si certains membres d'une unité se trouvent sur un terrain *difficile*, le régiment ne peut pas changer de formation : il peut effectuer une autre manœuvre simple, seulement une au cours de cette phase.

Une manœuvre s'effectue lorsque l'unité se déplace, pendant la phase de mouvement, ou la phase de réserves du tour. Une première manœuvre s'effectue automatiquement. Si l'unité possède un commandant, elle peut, au cours du même déplacement, tenter d'effectuer une seconde manœuvre ; une unité sans commandant ne le peut pas.

Lorsque vous désirez effectuer la seconde manœuvre ou toute autre manœuvre suivante, faites un test à l'aide de 2D6 : si le résultat est inférieur ou égal au Cd de son commandant, l'unité peut accomplir la manœuvre supplémentaire. Si le résultat est supérieur au Cd de son commandant, l'unité doit s'arrêter immédiatement : elle ne peut ni terminer son mouvement, ni tenter d'effectuer d'autres manœuvres pendant cette phase.

Attention : le test doit être effectué **avant** le début de la manœuvre. Une unité ne peut jamais tenter une seconde manœuvre ou une manœuvre supplémentaire si elle est engagée en combat corps à corps ou si certains de ses membres se trouvent sur un terrain *difficile*.

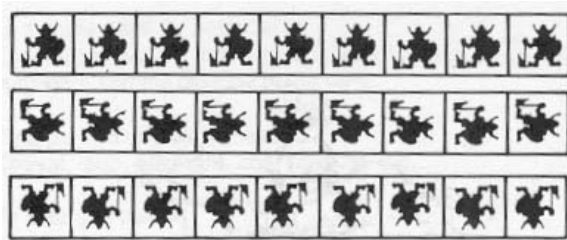
Changement de formation : une unité effectuant un changement de formation peut élargir ou rétrécir son front de deux figurines de chaque côté (4 au total). Lorsque le front de l'unité a été modifié, alignez tous les rangs suivants sur le premier; si le dernier ne comporte pas assez de figurines pour être complet, centrez-le par rapport aux autres. Rien n'interdit à une unité de changer de formation autant de fois qu'elle le désire au cours du même mouvement sauf si un point de règle s'y oppose (corps à corps, terrain *difficile*, etc.). Tous les changements de formation (sauf le premier seront évidemment soumis au test sous le Cd du commandant de l'unité.



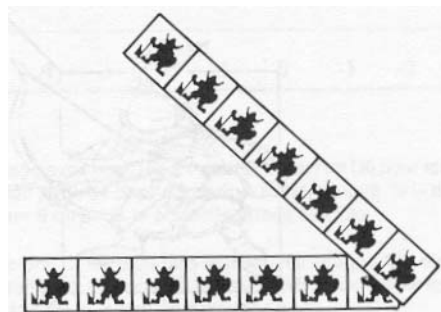
Les troupes *stupides*, comme les trolls ne peuvent pas réduire ou étendre leur front de plus de 2 figurines (à la différence de 4, comme expliqué ci-dessus pour les troupes non-stupides).

Demi-tour et quart de tour : Une unité de figurines, tout comme un véritable peloton de soldats, ne peut se déplacer que vers l'avant. Pour avancer de biais, les figurines doivent tourner d'un quart de tour à gauche ou à droite, avancer, puis se tourner de nouveau dans leur direction originale. Le principe reste le même que dans les règles de *Warhammer* mais il n'y a plus de pénalité de mouvement pour cette manœuvre : à la place, chaque demi-tour ou quart de tour est considéré comme une manœuvre. Un quart de tour permet à une unité de changer de formation : une unité de 3 rangs de 6 figurines deviendra une colonne de 6 rangs de 3 figurines. Les commandants, porte-étendards,

musiciens ou personnages accompagnant l'unité pourront être remplacés au premier rang si le joueur le désire.



Roue : La roue est une manœuvre classique permettant à l'unité de changer de direction. Elle est plus précise que le quart de tour car elle permet un changement de direction inférieur à 90°. Contrairement au quart de tour, elle n'altère par la formation de l'unité. Effectuez la roue comme indiqué dans *Warhammer* mais sans pénalité de mouvement. Chaque roue est considérée comme une manœuvre à part entière, pouvant être effectuée avant, après ou en alternance avec des déplacements en ligne droite ou d'autres manœuvres. Une unité désirant effectuer une roue, avancer en ligne droite puis refaire une roue devra réussir le test sous le Cd de son commandant avant de commencer la seconde roue.



6.5.2 MANOEUVRES COMPLEXES

Une manœuvre *complexe* demande beaucoup de précision, d'entraînement et de coordination. Une unité dépourvue de commandant ne peut en aucun cas tenter l'exécution d'une manœuvre complexe. Une manœuvre complexe sera toujours la seule et unique manœuvre tentée par une unité au cours d'une phase de mouvement ou d'une phase de réserves. Avant de commencer la manœuvre, effectuez un test sous le Cd du commandant : si le test est un échec, l'unité doit s'arrêter immédiatement, elle ne peut ni terminer son mouvement ni tenter d'effectuer d'autres manœuvres pendant cette phase.

Mouvement à reculons : En principe, un régiment ne peut se déplacer qu'en avant ; cependant, une troupe de guerriers bien entraînée est capable de marcher à reculons tout en maintenant sa formation. Il est extrêmement difficile de marcher à reculons tout en portant ses armes et son équipement tout en faisant bien attention de ne pas rompre la cohésion de son unité : pour ces raisons, le mouvement à reculons coûte la moitié du potentiel de mouvement des troupes. Cette pénalité peut s'ajouter à d'autres, ainsi, se déplacer à reculons sur un terrain *difficile* coûte les trois quarts du potentiel de mouvement.

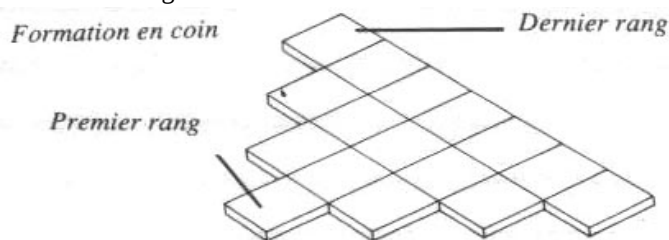
Roue à reculons : Quelle ambition ! Vous devez vouloir faire de votre unité une fanfare ou une troupe de majorettes ! Une unité peut effectuer une roue à reculons mais cela lui interdit tout autre mouvement au cours de cette phase. Cette manœuvre s'effectue à demie vitesse, elle a lieu comme une roue ordinaire, mais vers l'arrière.

Pivot : Cette manœuvre permet à l'unité de pivoter autour de son commandant, l'un des flancs marche en avant, l'autre en arrière. Elle en tous points semblable à un mouvement à reculons, les mêmes règles s'y appliquent.

Formation difficile : Cette manœuvre permet à une unité

d'adopter l'une des formation ci-dessous.

- **Le coin** : Une unité peut adopter la formation en coin lorsqu'elle charge. Le test de manœuvre est effectué lorsque la charge est annoncée. Si le test est un échec, l'unité charge normalement mais perd son bonus de charge de +1 au jet pour toucher. Si le test est un succès, la figurine centrale du premier rang reste en place et les autres membres de l'unité sont disposés derrière elle comme sur la figurine ci-dessous.

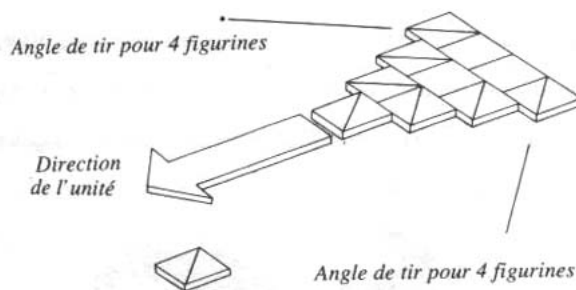


Un premier round de combat a lieu entre la figurine du premier rang et le ou les adversaires en contact avec elle. Si ce combat est gagné, la figurine du premier rang avance dans le premier rang de l'ennemi, le coupant en deux. Le reste du coin suit et le deuxième rang entre en contact avec le premier rang adverse : un autre round de combat est immédiatement effectué. Si ce combat est gagné, le coin continue d'avancer, coupant en deux le second rang ennemi. Le combat continue ainsi jusqu'à ce que le coin perde un round ou jusqu'à ce que l'unité soit complètement coupée en deux. Si le coin perd un round de combat, il reprend immédiatement une formation normale dont le front sera égal à son rang le plus long : le combat continuera au tour suivant. Si le coin coupe en deux l'unité adverse, cette dernière est automatiquement mise en déroute. Le coin se reforme alors comme indiqué plus haut et doit poursuivre les fuyards.

- **Le carré** : Dans cette formation, l'unité est disposée en un carré creux dont les côtés sont constitués par un ou plusieurs rangs de figurines. Un carré n'a ni flanc ni arrière. Pour former un carré, divisez le front de l'unité en quatre segments (égaux autant que possible). L'un des deux segments centraux reste immobile et constitue l'un des côtés du carré, les trois autres segments sont déplacés pour former les autres côtés. Cette formation ne peut être adoptée si certaines figurines se trouvent (initialement ou après formation) sur un terrain difficile, ni si un obstacle gêne la disposition en carré. Une unité essayant de former ou de défaire un carré ne peut entreprendre aucun autre déplacement pendant cette phase (mouvement ou réserves).

Un carré ne peut pas se déplacer ni effectuer de recul (il n'y a aucun bonus de poursuite lorsque l'on attaque un carré). Un carré compte comme une position préparée : les troupes qui le constituent ne sont pas obligées de poursuivre un ennemi qu'elles ont forcé à reculer. Passer d'un carré à une formation normale s'effectue selon la même procédure que la mise en place du carré, mais en sens inverse.

- **Le coin de tir** : Une unité armée d'arcs ou d'arbalètes peut adopter une formation en coin immobile. Une fois cette formation constituée, l'unité ne peut pas accomplir d'autres manœuvres, sauf, pour se tourner, une roue calculée par rapport à son dernier rang. Ceci lui permettra de pouvoir, en changeant de direction, changer de cibles. Cette disposition permet à de nombreuses figurines de tirer sans que l'unité ne soit obligée d'étendre démesurément son front.



Un coin de tir peut revenir en formation normale avec un front égal au dernier rang du coin en adoptant la procédure inverse. Le coin de tir n'est pas une formation de combat : si elle est chargée, l'unité revient automatiquement en formation normale (ceci ne compte pas comme une manœuvre) et peut agir comme à l'accoutumée (tirer sur les assaillants, fuir ou engager le combat).

6.6 FORMATION EN FILE INDIENNE

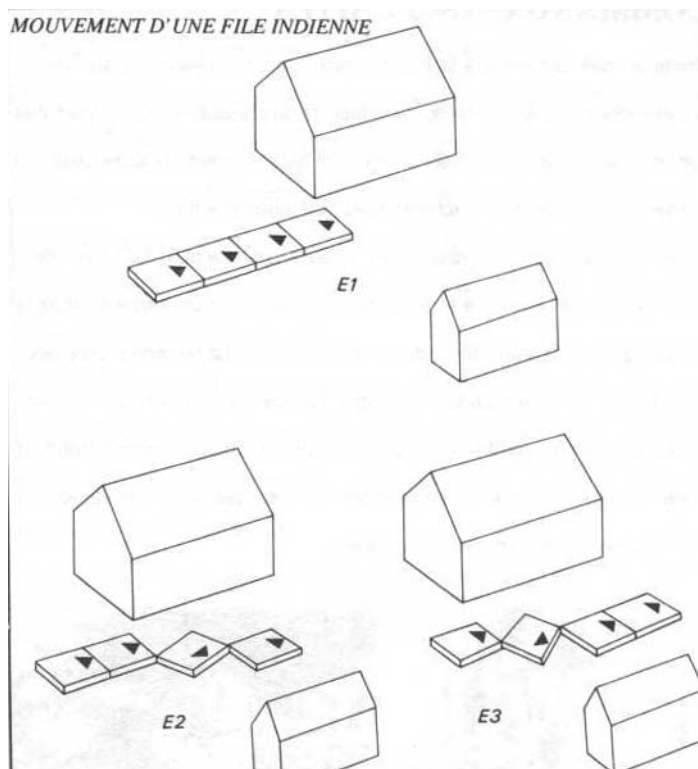
Une unité en file indienne doit avoir un front d'une seule figurine, tous les membres du régiment se suivant en une longue colonne. Cette formation est extrêmement souple et permet un déplacement très rapide sur le champ de bataille. Une file indienne peut serpenter comme elle le désire sans avoir à effectuer aucun test. Théoriquement, ce mouvement est constitué d'une infinité de roues minuscules effectués par la figurine de tête. En pratique, il est plus commode de placer simplement les figurines suivantes dans le sillage de la première. Ceci ne compte pas comme une manœuvre.

6.6.1 FRANCHISSEMENT DES OBSTACLES EN FILE INDIENNE

Une file indienne n'est pas sujette à la pénalité de mouvement causée par le premier obstacle qu'elle rencontre au cours d'une phase de mouvement ou d'une phase de réserves.

L'unité en file indienne peut effectuer un quart de tour mais elle devient alors une unité disposée normalement sur un seul rang. Une file indienne ne peut effectuer ni mouvement à reculons, ni roue à reculons ni pivot.

MOUVEMENT D'UNE FILE INDIENNE



6.7 LES CHARGES

Tout mouvement visant à amener une unité ou un personnage au corps à corps est appelé une charge. Les figurines souhaitant charger peuvent doubler leur potentiel de mouvement à cet effet.

Les charges doivent être annoncées par le joueur avant que celui-ci ne mesure les distances.

Les troupes qui chargent ne peuvent pas tirer pendant ce tour même si leur charge est ratée.

6.8 LES REACTIONS AUX CHARGES

Une unité qui est chargée peut réagir de l'une des trois manières suivantes. La réaction est résolue immédiatement en dehors de toute séquence de jeu.

6.8.1 TENIR

L'unité tient sa position et se prépare au combat

6.8.2 TENIR ET TIRER

Lorsqu'une unité équipée d'armes de tir est chargée, elle peut tirer sur l'adversaire : ce tir prend place en dehors de la phase de tir et pendant le tour de l'adversaire. Les tireurs ouvrent le feu juste avant que l'ennemi n'effectue sa charge ou à longue portée si la position de départ de l'adversaire se trouve hors de portée de tir. L'unité chargée effectue à -1 ses jets *pour toucher* à cause de la précipitation et de l'affolement probable des tireurs.

6.8.3 FUIR

Une unité chargée peut choisir la fuite. Elle effectue immédiatement un mouvement à la vitesse de charge dans la direction opposée à celle d'où vient l'ennemi. C'est une exception à la séquence normale de jeu. N'oubliez pas d'appliquer les modificateurs en cas de demi-tour, d'obstacles ou de terrain difficile.

Si le potentiel de mouvement de l'unité qui charge est suffisant pour amener celle-ci au contact avec les fuyards, ces derniers sont attaqués dans le dos et automatiquement mis en déroute : ils ne peuvent ni se défendre, ni bénéficier de la protection de leurs boucliers. Voir Déroute (p.24)

Une unité ne peut pas tirer puis s'enfuir.

6.9 RATER UNE CHARGE

Si la distance entre l'unité qui charge et sa cible s'avère plus importante que le potentiel de mouvement de l'unité, celle-ci s'arrête avant d'arriver au contact avec l'ennemi et reste *confuse* jusqu'à la fin de son prochain tour. L'unité *confuse* ne peut pas bouger, sauf pour faire face à une charge, pour poursuivre un ennemi en combat ou pour effectuer un recul ou une déroute. Elle ne peut utiliser d'arme de jet et, si elle est engagée au combat, tous ses membres effectuent leurs jets *pour toucher* à -1.

Les charges qui échouent à cause de la fuite de l'ennemi sont traitées de la même manière : l'unité qui charge reste *confuse*.

Les unités chargées peuvent retourner leurs figurines non encore engagées en combat afin de les présenter de face à l'ennemi. Même les troupes *stupides* ou *confuses* peuvent effectuer cette manœuvre qui prend place pendant le tour de l'autre joueur : elle constitue une exception à la séquence normale de jeu.

6.10 LES TIRAILLEURS

Les tirailleurs sont des guerriers habitués à se battre en formation lâche et dispersée. Contrairement aux autres troupes, les membres des unités de tirailleurs ne sont pas obligés de rester au contact socle à socle les uns avec les autres. En formation dispersée, il peut y avoir jusqu'à 5cm entre les socles des soldats de l'unité (jamais plus, cependant).

Une unité en formation dispersée est considérée comme une unité normale : les ennemis ne peuvent ni se déplacer ni tirer à travers une ligne de tirailleurs. Les unités alliées ne peuvent pas, non plus, traverser des formations en tirailleurs sauf dans le cas de l'interpénétration.

Au début de la bataille, un joueur peut déclarer tirailleurs autant de régiment qu'il le désire (dans les limites indiquées sur sa liste d'armée).

Ne peuvent pas être tirailleurs : les personnages individuels, les créatures mesurant plus de 3 mètres, les créatures possédant plusieurs *Points de Vie* et les créatures sujettes à la *frénésie*.

6.10.1 MOUVEMENTS DES TIRAILLEURS

Les tirailleurs se déplacent en terrain *difficile* sans aucune pénalité. Ils peuvent traverser un *obstacle* sans pénalité, mais perdent la moitié de leur potentiel de mouvement s'ils doivent en traverser un second (arrondissez les fractions au demi-centimètre).

Exemple : un tirailleur équipé d'une cuirasse et d'un bouclier a un potentiel de mouvement de 8,5cm. Il peut avancer à travers bois et marais sans difficulté à pleine vitesse. Au cours de son mouvement, il peut traverser un obstacle sans pénalité. S'il rencontre un second obstacle (une haie par exemple), son potentiel de mouvement est réduit de moitié (4,25cm arrondi à 4,5cm). Si son potentiel de mouvement restant n'est pas suffisant pour traverser le second obstacle, il doit s'arrêter devant.

6.10.2 INTERPENETRATION

Une unité de tirailleurs peut traverser une unité alliée stationnaire et non engagée en combat. Les tirailleurs peuvent effectuer cette manœuvre même s'ils sont en contact socle à socle : on considère, dans ce cas, que les figurines se séparent puis se regroupent après la manœuvre.

Une unité de tirailleurs peut traverser une autre unité de tirailleurs alliés non-engagée en combat. Elle peut effectuer cette manœuvre même si les deux régiments sont en formation de contact socle à socle : on considère, dans ce cas, que les figurines se séparent puis se regroupent après la manœuvre.

6.10.3 TIRS DES TIRAILLEURS

Une unité de tirailleurs peut tirer des projectiles dans n'importe quelle direction quelque soit la direction vers laquelle sont tournées les figurines. Leur grande mobilité leur permet de se tourner rapidement lorsqu'il le faut, sans aucune pénalité.

6.10.4 COMBAT DES TIRAILLEURS

Une unité de tirailleurs peut être équipée de n'importe quelles armes (les piques exceptées) et n'importe quelles armures.

Une unité de tirailleurs chargée par des non-tirailleurs s'enfuit toujours, même si elle risque d'être massacrée dans le dos. Une unité de tirailleurs en formation normale socle à socle reste une unité de tirailleurs et s'enfuit lorsqu'elle est chargée.

Une unité de tirailleurs chargée par des tirailleurs ennemis combat normalement, elle ne s'enfuit que si le joueur le désire.

Une unité de tirailleurs attaquée par des troupes aériennes combat (généralement après avoir tiré des projectiles).

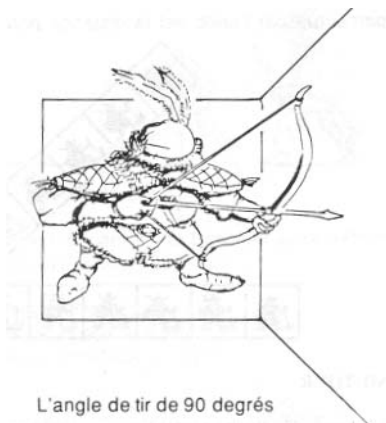
Les tirailleurs ne peuvent charger que d'autres tirailleurs ou des figurines isolées à plus de 10cm de leurs alliés.

7 LE TIR

Pendant la phase de tir de votre tour, chacune de vos figurines équipées d'armes de tir peut tirer un projectile. Les tirs sont limités par la portée maximale des armes, par l'angle de tir de la figurine et par d'éventuels obstacles.

7.1 LES ANGLES DE TIR

Un individu ne peut tirer que dans la direction vers laquelle est tournée sa figurine. Il est évidemment impossible de tirer derrière soi : une figurine à pied possède un angle de tir de 90° devant elle.



Les troupes montées peuvent tirer dans n'importe quelle direction.



Les machines de guerre ont le même angle de tir que les hommes à pied. Les troupes montées sur des chars, des chariots ou d'autres véhicules ont le même angle de tir que les fantassins mais peuvent être tournées vers les côtés ou même vers l'arrière du véhicule.

7.2 LA LIGNE DE VUE

Les tireurs doivent avoir une ligne de vue dégagée entre eux et leurs cibles. Ils ne peuvent pas tirer sur ce qu'ils ne voient pas. Collines, bois et constructions arrêtent, normalement, les tirs, bien que le MJ puisse en décider autrement dans certaines circonstances. Dans une unité, seul le premier rang peut tirer ; les figurines situées au deuxième rang (ou dans un rang encore plus reculé) ne peuvent tirer à travers leur unité.

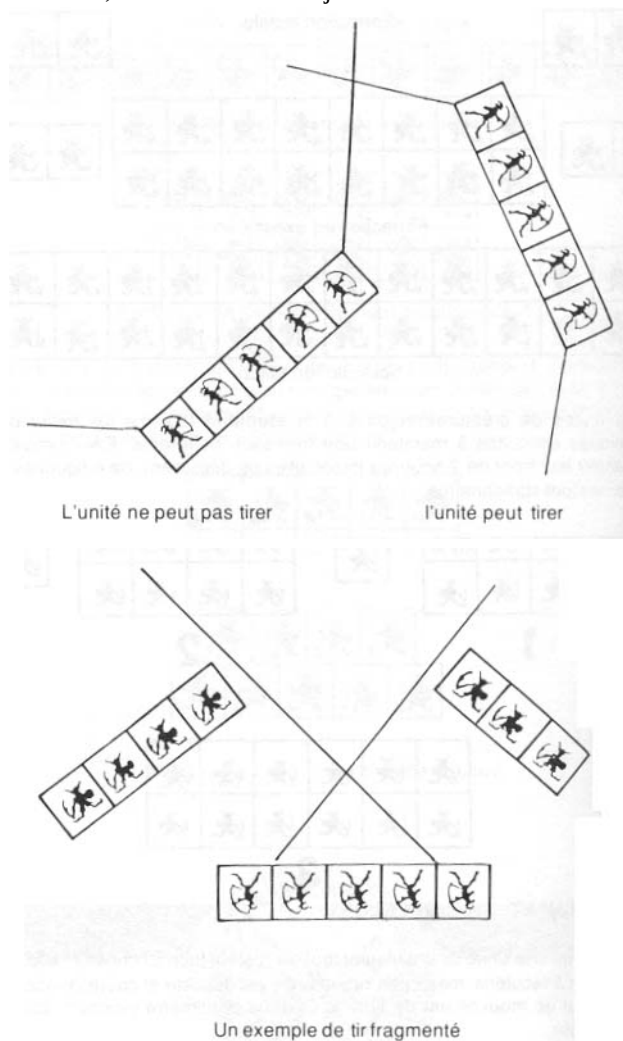
Les troupes postées sur des collines peuvent tirer par dessus les têtes de soldats situés plus bas qu'elles, même si ceux-ci appartiennent à la même unité.

Les tireurs montés sur des éléphants ou autres points élevés peuvent tirer par dessus les têtes des troupes au sol.

7.3 TIR PAR UNITE

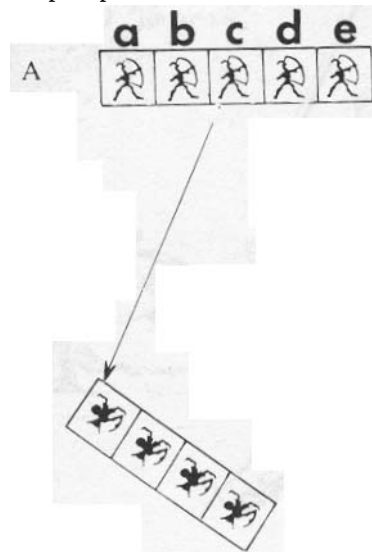
En général, tous les tireurs d'une même unité visent la même cible, une unité ennemi par exemple. Il arrive cependant que toute l'unité ne puisse pas tirer sur le même objectif, à cause de

l'angle de tir ou d'autres limitations. Dans ce cas, et seulement dans ce cas, le tir peut être fragmenté : certaines figurines tirant sur une cible, les autres sur un objectif différent.



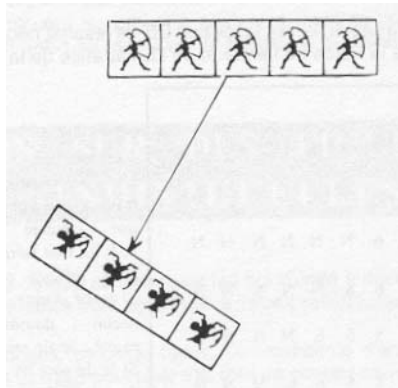
7.4 MESURE DES DISTANCES

Mesurez la distance entre le tireur et sa cible à l'aide d'une règle ou d'un mètre à ruban. La mesure s'effectue entre le socle du tireur et le point le plus proche sur le socle de la cible.



Lorsque vous tirez sur une unité adverse, mesurez la distance entre le socle de chaque tireur et le point le plus proche sur le socle de l'ennemi le plus proche. Dans la situation ci-dessous, l'unité A peut faire tirer les figurines a, b et c sur l'unité B. Les figurines d et e sont hors de portée. Il peut arriver que certains

membres d'une unité tirent à *courte portée*, tandis que d'autres tirent à *longue portée*, comme le montre l'illustration suivante.



7.5 JET "POUR TOUCHER"

Lancez un D6 pour chaque tireur. Le résultat nécessaire pour touche dépend de la Capacité de Tir (CT) des figurines.

CT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jet "pour toucher"	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

Exemple : Un personnage avec une CT de 4 doit faire 3 sur un D6 pour toucher sa cible. Si son jet de dé donne 1 ou 2, le tir est manqué. Si le dé sort un 3, un 4, un 5 ou un 6, le projectile atteint sa cible.

Un personnage avec une CT de 6 ou plus toucherait à chaque fois si aucun modificateur n'était appliqué. Cependant, le résultat nécessaire pour toucher est quelquefois modifié par le degré de difficulté du tir.

Modifier vos résultat de la façon suivante :

- +1 **Tir sur une cible de grande taille** : Tout ce qui mesure plus de 3 m de hauteur ou de longueur est considéré comme une cible de grande taille.
- 1 **Tir sur une cible de petite taille** : Tout ce qui mesure moins de 30cm de hauteur ou de longueur est considéré comme une cible de petite taille.
- 1 **Tir à partir d'un objet mobile** : cheval, loup, éléphant, char, chariot, etc.
- 1 **Tir à longue portée** : cf la section Armes de tir
- 1 **Tireur blessé** : Si le tireur a perdu un ou plusieurs PV qui n'ont été ni guéris ni régénérés.
- 1 **Jet de projectiles improvisés** : pierres, briques, pots et autres objets.
- 1 **La cible bénéficie d'un couvert léger** : végétation, bois, arbre, etc.
- 2 **La cible bénéficie d'un couvert lourd** : Murs, créneaux, ouvrages en pierre ou de brique.

7.6 LE JET POUR BLESSER

Pour chaque jet pour toucher réussi, lancez un D6 : le résultat nécessaire pour blesser dépend de la Force de l'arme et de l'Endurance de la cible.

Force de l'arme	Endurance de la cible									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6	N	N	N	N	N	N
2	3	4	5	6	6	N	N	N	N	N
3	2	3	4	5	6	6	N	N	N	N
4	2	2	3	4	5	6	6	N	N	N
5	2	2	2	3	4	5	6	6	N	N
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	N
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

Exemple : Un personnage équipé d'un arc de Force 3 a touché une créature d'Endurance 4. Il lui faut faire un 5 sur un D6 pour infliger une blessure. Si le dé donne 1, 2, 3 ou 4, aucun dommage n'est causé : le tir reste sans effet. Si le dé sort un 5 ou un 6, le tir a infligé une blessure : 1 Point de Vie est retiré à la cible.

Note : le N sur le tableau signifie Néant. Une créature possédant l'Endurance indiquée ne peut être blessée par une arme de ce niveau de Force.

7.7 LE JET DE SAUVEGARDE D'ARMURE

Une figurine équipée d'une armure ou d'un bouclier peut essayer de se protéger des blessures qu'elle reçoit. Le jet de sauvegarde d'armure représente la capacité de l'armure à absorber les dommages. En cas de réussite, le projectile rebondit sur l'armure ou sur le bouclier.

Lancez un D6 sur le tableau suivant :

Type d'armure	Résultat requis sur le D6		
	Fantassins	Cavaliers	Cavaliers caparaçonnés

Aucune	-	6	5 ou 6
Armure légère	6	5 ou 6	4, 5 ou 6
Armure légère + bouclier	5 ou 6	4, 5 ou 6	3, 4, 5 ou 6
Armure lourde	5 ou 6	4, 5 ou 6	3, 4, 5 ou 6
Armure lourde + bouclier	4, 5 ou 6	3, 4, 5 ou 6	2, 3, 4, 5 ou 6

Les troupes utilisant des armes à deux mains (hache de bataille, par exemple) à ne peuvent pas bénéficier de la protection d'un bouclier ; si elles en possèdent, elles doivent les accrocher sur leurs dos.

Les unités qui se font tirer dans le dos ne peuvent pas utiliser leurs boucliers. Les unités recevant des projectiles sur le flanc, droit ou gauche, ou à partir des airs peuvent utiliser leurs boucliers : on considère que les soldats sont assez mobiles pour pouvoir se tourner dans les rangs.

Les troupes en déroute sont beaucoup trop désorganisées pour utiliser leurs boucliers.

Lorsqu'il est difficile de savoir si un personnage ou une unité reçoit un projectile dans le dos, de flanc ou de face, considérez qu'il est touché au point de son socle le plus proche du tireur.

7.7.1 TIR A FORCE ELEVEE

Il est difficile de se protéger contre les tirs à force élevé, modifiez le jet de sauvegarde comme suit :

Force	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Mod. de svg.	-	-	-	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7

Exemple : un humain équipé d'une armure de plates est blessé par un carreau d'arbalète (Force 4). Il a une sauvegarde d'armure normale de 5 mais la force du coup inflige à son jet de dé un modificateur de -1. Il lui faudra donc un 6 pour éviter la blessure.

7.8 EFFET DES BLESSURES

Lorsqu'une créature est blessée, enlevez 1 à son total de *Points de Vie*. Lorsque ce total tombe à zéro, la créature est hors de combat, on la considère comme "morte". La figurine n'est pas forcément morte au sens propre du terme mais son état ne lui permet plus de participer au combat.

7.8.1 RETIRER LES PERTES

Lorsqu'une unité ne comprend que des créatures possédant un seul point de *Point de Vie*, comme c'est souvent le cas, enlevez une figurine par blessure infligée à l'unité.

Lorsque les créatures composant une unité ont plus d'un *Point de Vie*, enlevez le plus de figurine possible et notez les blessures qui restent : elles seront ajoutées à des blessures ultérieures et permettront d'enlever d'autres figurines plus tard.

Exemples:

Une unité de gobelins reçoit 3 blessures. Les gobelins n'ont qu'un seul Point de Vie : retirez 3 gobelins.

Une unité d'ogres reçoit 4 blessures. Les ogres ont 3 Points de Vie chacun : retirez un ogre et notez la blessure restante. On considère que l'un des ogres survivants a reçu une blessure ce qui peut diminuer ses performances.

Cette unité reçoit 2 blessures supplémentaires. Le total des blessures reçues par l'unité atteint donc 3 : retirez un ogre.

7.8.2 CAS DES FIGURINES MONTEES

Tout personnage ou membre d'unité monté sur un cheval ou un animal de taille équivalente (doté d'un seul PV) est considéré comme un cavalier. Lorsqu'un cavalier est pris pour cible, résolvez le jet *pour toucher* et *pour blesser* normalement [à partir de l'*Endurance* du cavalier, NdS]. Faites le jet de sauvegarde approprié (sans oublier le +1 dont ils bénéficient). Enlevez intégralement les figurines tuées : c'est-à-dire le cavalier **et** sa monture.

Un tireur prenant pour cible un personnage monté sur un animal plus gros qu'un cheval (doté de 2PV ou plus, cf. Bestiaire) peut choisir de tirer sur le cavalier ou sur la monture. Les cavaliers qui perdent leurs montures sont retirés du jeu sauf s'il s'agit de personnages individuels (héros, sorciers, etc). Dans ce cas, les

figurines continuent le combat à pied. Une monture dont le cavalier est éliminé réagit selon sa race (cf.23.9).

7.9 TIR DANS UNE MELEE

Ceci est normalement interdit. Lorsque deux unités sont engagées en corps à corps, on considère que leurs membres sont mélangés et qu'un tir peut aussi bien frapper un camp que l'autre. Si vous considérez tirer dans une mêlée, tirez au sort pour déterminer l'unité atteinte. Par exemple, jetez un D6 : sur un résultat de 1, 2 ou 3, l'unité ennemie est touchée, sur un résultat de 4, 5 ou 6, c'est unité alliée qui subit le tir. Si plus de deux unités sont engagées, ajustez la méthode en fonction de la situation.

7.10 JETS DE DES MULTIPLES

Le système de tir et de combat de *Warhammer* nécessite de nombreux jets de D6. N'alourdissez pas le jeu en lançant toujours le même dé pour chaque figurine en action : prenez autant de D6 que vous avez de tireurs, lancez tous les jets pour toucher, puis relancez les dés dont les résultats indiquent une attaque réussie pour effectuer les jets *pour blesser*. L'autre joueur relance ensuite les dés dont les résultats indiquent une blessure pour effectuer ses jets de sauvegarde d'armure. Cette méthode vous fera gagner un temps précieux.

Si vous ne possédez pas assez de D6, lancez les quand même par groupe. Cette méthode ne présente guère de problèmes. De toute façon, les D6 ne sont pas chers et se trouvent facilement.

Si les membres d'un même régiment possèdent des caractéristiques différentes, lancez les dés en plusieurs fois ou utilisez des dés de différentes couleurs.

8 COMBAT

La plupart des parties se gagnent ou se perdent par le combat. Le combat joue un rôle primordial à *Warhammer*.

Seules les charges peuvent amener des unités ou des personnages en combat.

8.1 PROCEDURE

Un combat se déroule selon la procédure suivante :

1) Ordre d'attaque

Les unités et personnages impliqués dans un combat attaquent en ordre strict. Ceux qui possèdent la plus grande Initiative attaquent les premiers, puis les autres en ordres décroissant.

2) Jets pour toucher

Les troupes en combat lancent les dés pour déterminer s'ils touchent l'ennemi.

3) Jets pour blesser

Pour chaque touche réussie, l'attaquant lance un D6 pour déterminer si une blessure est infligée.

4) Jets de sauvegarde d'armure

Les figurines équipées d'armures et/ou de boucliers peuvent essayer d'éviter les blessures en effectuant un jet de sauvegarde d'armure.

5) Résultat du combat

Lorsque les deux camps ont porté toutes leurs *Attaques*, effectuez les reculs et déterminez les déroutés.

8.2 ORDRE D'ATTAQUE

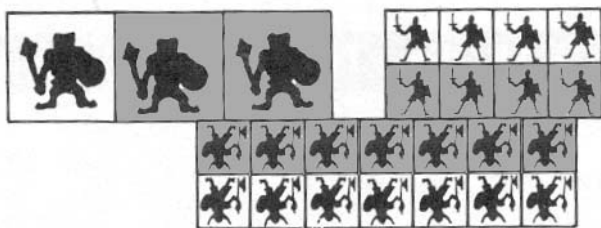
Les unités attaquent en ordre strict. Ceux qui possèdent la plus forte *Initiative* (I) attaquent les premiers, puis les autres en ordre décroissant.

Les créatures ayant la possibilité d'effectuer plusieurs *Attaques* lancent toutes leurs dés pour toucher en même temps.

Les figurines tuées avant d'avoir pu attaquer parce que leur I était plus basse que celle de l'ennemi, ne peuvent pas frapper. Si des adversaires ont le même score d'I, considérez leurs attaques comme simultanées. Dans ce cas, une figurine tuée peut frapper (si elle ne l'a pas déjà fait) avant d'être retirée du jeu.

8.2.1 QUI PEUT COMBATTRE ?

Dans un combat, toute figurine en contact frontal socle à socle avec une figurine adverse peut combattre. Le combat n'est pas réservé au camp dont c'est le tour de jeu : les figurines des deux camps participent au combat.



Sur l'illustration, seuls les modèles en gris engagés en corps à corps et peuvent combattre.

Chaque créature peut attaquer autant de fois que l'indique son profil. La plupart des créatures n'ont qu'une seule *Attaque* mais certains monstres ou personnages en possèdent plus.

8.2.2 LES ATTAQUES SPECIALES

En principe, les figurines n'attaquent que devant elles. Certains monstres constituent cependant des exceptions et peuvent lancer des attaques spéciales.

Piétinement : le piétinement est une attaque dont bénéficier la plupart des monstres de grande taille. En plus du piétinement proprement dit, ce terme comprend les ruades et le choc occasionné par la masse de la créature. Un monstre piétine tout ce qui se trouve autour de lui : devant, derrière ou sur les côtés.

Morsure : Une morsure ne peut être délivrée par la créature que devant elle, sauf dans le cas où le monstre possède des mâchoires supplémentaires sur d'autres parties du corps. Ainsi un monstre ayant des mâchoires au bout de la queue peut mordre derrière lui.

Empalement : Les créatures à cornes ou à défenses peuvent empaler leurs adversaires. Une créature ne peut empaler que devant elle.

Griffures : La griffure constitue l'attaque des créatures possédant des griffes ou des serres. Elle ne s'effectue normalement que devant ou sur les côtés, bien que certaines créatures du Chaos puissent posséder des membres supplémentaires orientés vers l'arrière leur offrant ainsi la possibilité de frapper derrière elles.

Attaque caudale : Les créatures possédant une queue tranchante, piquante, contondante ou étrangleuse ne peuvent l'utiliser que vers l'arrière ou sur les côtés.

Les exceptions à ces règles sont indiquées selon le type de monstre dans le Bestiaire.

8.3 LE JET POUR TOUCHER

Le camp dont les troupes ont l'*Initiative* attaque le premier en jetant 1D6 pour chaque de ses figurines engagées en combat ou pour chacune de ses attaques si les créature en possèdent plusieurs. Le résultat nécessaire pour toucher dépend de la *Capacité de Combat* (CC) de l'attaquant et de celle du défenseur. Le tableau ci-dessous donne les résultats minimum à obtenir sur un D6 pour réussir une touche.

CC de l'attaquant	CC du défenseur									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9
2	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9
3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8
4	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8
5	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7
6	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7
7	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6
8	2	2	2	3	3	4	4	5	5	6
9	2	2	2	2	3	3	4	4	5	5
10	2	2	2	2	2	3	3	4	4	5

8.3.1 LES CREATURES PANIQUEES, A TERRE, EN DEROUTE, EN VOL

Si vous affrontez des troupes paniquées, en déroute, jetées à terre, endormies, victime de leur *stupidité* ou incapables de se défendre pour une raison ou pour une autre, considérez que leur CC est 1 pour la défense. Si ces dernières peuvent attaquer, leur CC en attaque reste normale. Reportez-vous aux sections des règles expliquant ces différents états. La situation "à terre" ne s'utilise que dans les jeux de rôle.

Si vous affrontez des troupes attaquant depuis les airs, considérez que leur CC est 10 pour la défense. Pour l'attaque, leur CC reste normale.

8.3.2 LES MODIFICATEURS

Certaines circonstances rendent les attaques plus ou moins difficiles. Il est par exemple plus facile de toucher quelqu'un placé en contrebas et plus difficile d'atteindre quelqu'un derrière

un mur.

Les modificateurs sont utilisés pour simuler ces différentes situations. Un modificateur est ajouté au résultat du jet *pour toucher*. Plusieurs modificateurs sont cumulatifs : par exemple +1, +2 et -1 donne un modificateur de +2.

Modifiez les résultats du jet pour toucher comme suit :

- +2 Frénésie** : La créature est sujette à la frénésie.
- +1 Charge** : La créature vient de charge pour arriver en combat.
- +1 Position haute** : La créature est sur une pente, un escalier ou un rempart.
- +1 Poursuite** : La créature a provoqué un recul de son adversaire au tour précédent.
- 1 Confusion** : La créature n'a pas réussi à entrer en contact avec l'ennemi en chargeant au tour précédent.
- 1 Traversée d'un obstacle défendu** : L'ennemi est derrière un mur, une haie, une barricade ou un obstacle similaire.
- 1 Utilisation de plusieurs armes** : par exemple, une épée dans chaque main. Appliquez le modificateur aux deux Attaques.
- 1 Mauvaise main** : Lorsqu'un droitier se bat de la main gauche, par exemple. N'appliquez le modificateur que sur l'attaque effectuée de mauvaise main.
- 1 Peur de l'ennemi** : les créatures en état de peur combattant les troupes qui leur inspirent la peur.
- 1 Terreur** : L'attaquant est terrorisé par une créature se trouvant à moins de 37,5cm.
- 2 Sans arme** : Ne s'applique par aux créatures possédant des attaques spéciales (morsures, griffures, etc).

La *frénésie*, la *peur* et la *terreur* sont des effets psychologiques expliqués dans le chapitre Psychologie.

8.4 LE JET POUR BLESSER

Pour chaque attaque réussie, lancez un D6. Le résultat nécessaire pour infliger une blessure dépend de l'Endurance (E) du défenseur et de la Force (F) de l'attaquant.

Force de l'arme	Endurance de la cible									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6	N	N	N	N	N	N
2	3	4	5	6	6	N	N	N	N	N
3	2	3	4	5	6	6	N	N	N	N
4	2	2	3	4	5	6	6	N	N	N
5	2	2	2	3	4	5	6	6	N	N
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	N
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

Exemple : Un humain (F3) touche un orque (E4), il lui faut un résultat de 5 sur un D6 pour blesser ce dernier. Si le résultat de son jet pour blesser est 1, 2, 3 ou 4, il ne blesse pas et son attaque reste sans effet, si le résultat est 5 ou 6, une blessure est infligée : déduisez un point de total de Blessure de l'orque.

Note : Le N sur le tableau signifie Néant. Une créature possédant l'Endurance indiquée ne peut être blessée par un coup de ce niveau de Force.

8.5 LES JETS DE SAUVEGARDE D'ARMURE

Une figurine équipée d'une armure ou d'un bouclier peut essayer de "se protéger" des blessures qu'elle reçoit. Le jet de sauvegarde représente la capacité de l'armure à absorber les dommages. En cas de réussite, le coup rebondit sur l'armure ou le bouclier.

Lancez un D6.

Type d'armure	Résultat requis sur le D6		
	Fantassins	Cavaliers	Cavaliers caparaçonnés

Aucune	-	6	5 ou 6
Armure légère	6	5 ou 6	4, 5 ou 6
Armure légère + bouclier	5 ou 6	4, 5 ou 6	3, 4, 5 ou 6
Armure lourde	5 ou 6	4, 5 ou 6	3, 4, 5 ou 6
Armure lourde + bouclier	4, 5 ou 6	3, 4, 5 ou 6	2, 3, 4, 5 ou 6

Les troupes utilisant des armes à deux mains (hache de bataille, par exemple) à ne peuvent pas bénéficier de la protection d'un bouclier ; si elles en possèdent, elles doivent les accrocher sur leurs dos.

Les unités attaquées par derrière ne peuvent pas utiliser leurs boucliers. Les unités attaquées sur le flanc, droit ou gauche, ou à partir des airs peuvent utiliser leurs boucliers : on considère que les soldats sont assez mobiles pour pouvoir se tourner dans les rangs.

Les troupes en déroute sont beaucoup trop désorganisées pour utiliser leurs boucliers.

8.5.1 TOUCHE DE FORCE ELEVEE

Il est difficile de se protéger contre les tirs à force élevée, modifiez le jet de sauvegarde comme suit :

Force	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Mod. de svg.	-	-	-	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7

8.6 EFFET DES BLESSURES

Lorsqu'une créature est blessée, enlevez 1 à son total de Points de Vie. Lorsque ce total tombe à zéro, la créature est hors de combat, on la considère comme "morte". La figurine n'est pas forcément morte au sens propre du terme mais son état ne lui permet plus de participer au combat.

8.6.1 RETIRER LES PERTES

Lorsqu'une unité ne comprend que des créatures possédant un seul point de Point de Vie, comme c'est souvent le cas, enlevez une figurine par blessure infligée à l'unité.

Lorsque les créatures composant une unité ont plus d'un Point de Vie, enlevez le plus de figurine possible et notez les blessures qui restent : elles seront ajoutées à des blessures ultérieures et permettront d'enlever d'autres figurines plus tard.

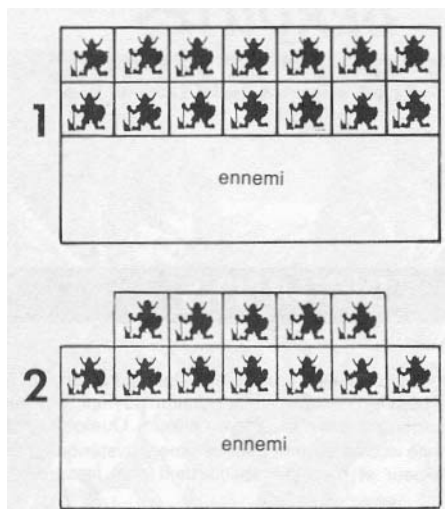
Exemples:

Une unité de gobelins reçoit 3 blessures. Les gobelins n'ont qu'un seul Point de Vie : retirez 3 gobelins.

Une unité d'ogres reçoit 4 blessures. Les ogres ont 3 Points de Vie chacun : retirez un ogre et notez la blessure restante. On considère que l'un des ogres survivants a reçu une blessure ce qui peut diminuer ses performances. Cette unité reçoit 2 blessures supplémentaires. Le total des blessures reçu par l'unité atteint donc 3 : retirez un ogre.

Les pertes devrait théoriquement être retirés au premier rang mais nous considérerons que la brèche occasionnée par la mort d'un

soldat est immédiatement comblée par un de ses camarades du deuxième rang. Suivant ce principe, vous pouvez enlever vos pertes au dernier rang de votre unité, comme sur l'illustration suivante.



Le dernier rang peut être recentré afin de garder l'alignement des figurines.

8.6.2 CAS DES TROUPES MONTEES

Tout personnage ou membre d'unité monté sur un cheval ou un animal de taille équivalente (doté d'un seul PV) est considéré comme un cavalier. Dans un combat contre des cavaliers, effectuez normalement les jets *pour toucher* et *pour blesser* [à partir de l'Endurance du cavalier, NdS]. Faites ensuite les jets de sauvegarde d'armure (sans oublier le +1 dont ils bénéficient). Enlevez les figurines tuées dans leur intégralité : 1 tué = 1 cavalier **et** sa monture.

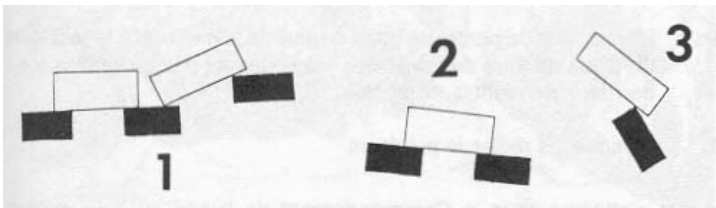
Si un protagoniste du combat est monté sur un animal plus gros qu'un cheval (doté de 2PV ou plus, cf. Bestiaire), son adversaire peut choisir de frapper le cavalier ou la monture. A l'exception près que les fantassins mesurant moins de 3 mètres ne peuvent attaquer que les montures si ces dernières font plus de 3 mètres.

Les cavaliers dont la monture est tuée sont éliminés du jeu sauf les personnages, héros et sorciers qui, eux, continuent à pied.

Dans les combats entre grandes créatures et grandes montures ou entre plusieurs grandes montures, les animaux s'attaquent obligatoirement les uns aux autres. Les cavaliers peuvent s'attaquer aux cavaliers ou aux montures adverses. Une monture dont le cavalier est tué réagit selon son espèce. (cf.23.9).

8.7 RESULTAT DU COMBAT

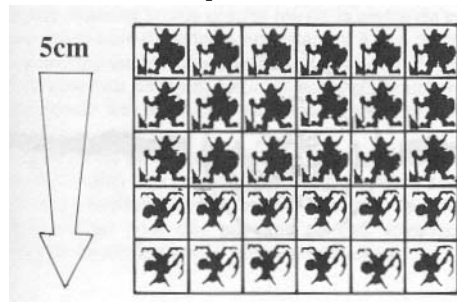
Pour déterminer le camp victorieux, effectuez chaque combat tour à tour. Un combat est un groupe d'unités opposées connectées par des unités alliés ou ennemies. Sur le schéma suivant, nous avons trois combats distincts :



Après avoir enlevé toutes les pertes dans un combat, déterminez le camp victorieux : comptez le nombre de blessures infligées par chaque camp, le vainqueur est celui qui en a causé le plus.

L'unité (ou les unités) victorieuse provoque le recul de ses adversaires sur 5cm. Le recul s'effectue immédiatement et ne compte pas comme un mouvement. Il simule le fait que les vaincus soient obligés de céder progressivement du terrain devant l'assaut de leurs ennemis. Faites reculer la ou les unités vaincues

de 5cm. Les troupes repoussées de cette manière restent cependant face à l'adversaire pendant leur recul.



L'unité victorieuse doit poursuivre ses ennemis sauf si elle se trouve sur une position défensive ou derrière un couvert (mur, haie, etc). Dans ce cas, l'unité victorieuse ne suit l'adversaire que si le joueur qui la contrôle le désire.

Une unité effectuant un recul peut devoir faire un test de *déroute*. C'est le cas, à la fin du combat, si elle a perdu 25% de ses effectifs initiaux et qu'elle a été suivie par l'ennemi. Le test doit être effectué avant même le recul (voir p.24.).

8.8 MOUVEMENTS DES TROUPES ENGAGEES EN COMBAT

Les troupes engagées en combat peuvent reculer, poursuivre les ennemis ou s'enfuir en déroute : aucun autre mouvement n'est autorisé pendant la phase de combat. Une unité peut décider de se mettre en déroute à n'importe quel moment si elle estime qu'elle a eu assez de pertes (voir p.24.).

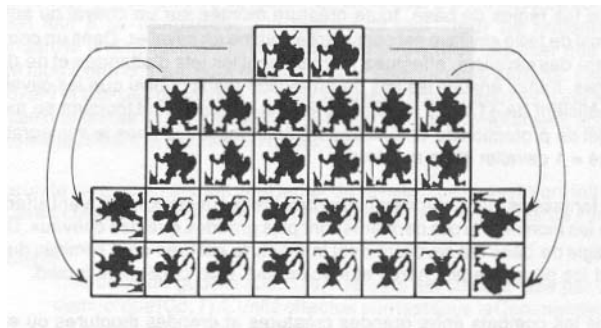
8.8.1 MANOEUVRE PENDANT LE RECUL

Une unité effectuant un recul ne peut ni manœuvrer ni changer de formation. Les pertes peuvent être enlevées sur les rangs arrières et la formation réajustées, mais c'est tout !

Une unité poursuivant un adversaire qui recule peut réduire ou étendre son front de 4 figurines pour les troupes non-stupides, de 2 figurines pour les troupes *stupides*.

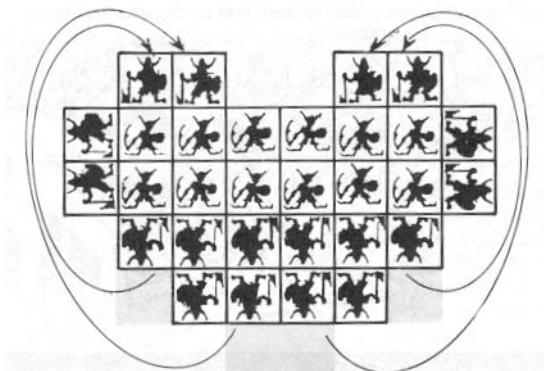
8.8.2 LE DEBORDEMENT

Une unité poursuivant un adversaire qui recule peut "déborder" l'ennemi sur les flancs, d'un maximum de 2 figurines non-engagées sur chaque côté. Ceci permet à l'unité d'amener un plus grand nombre d'hommes au combat. L'adversaire peut tourner des figurines non-engagées pour faire face à ces nouveaux opposants.



Les nains débordent avec deux figurines sur chaque flanc, les gobelins tourneront des figurines non-engagées pour leur faire face.

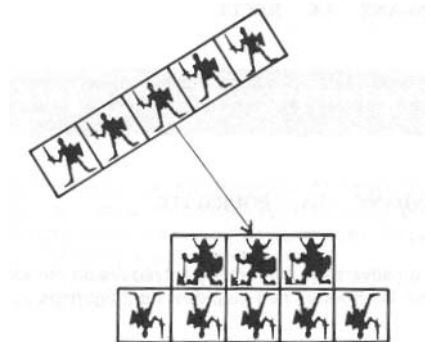
L'illustration ci-dessous montre un débordement effectué sur les arrières de l'ennemi.



Les nains ont, encore une fois, forcé les gobelins à reculer: ils débordent ces derniers avec quatre nouvelles figurines.

Une unité débordée peut tourner des figurines non-engagées de son dernier rang pour affronter la nouvelle menace. S'il n'y a pas de figurines non-engagées au dernier rang, l'unité est attaquée dans le dos et doit effectuer un test de *panique* (p.30).

8.8.3 CHARGE DANS LE DOS



Il est possible de charger dans le dos d'une unité engagée en combat, comme le montre la situation suivante. Ceci est également une attaque dans le dos, la victime doit effectuer un test de *panique* (p.30).

9 LA DEROUTE ET LA POURSUITE

Même les troupes les plus braves, les monstres les plus féroces et les héros les plus farouches peuvent décider que la situation devient trop malsaine et qu'ils seraient beaucoup mieux n'importe où ailleurs. Quelque soit la raison d'une déroute, l'unité victime devient complètement hystérique, perd la tête et n'écoute absolument plus les ordres de son commandant.

9.1 LE TEST DE DEROUTE

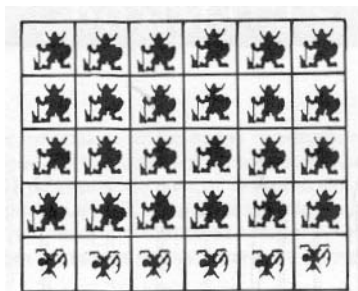
Un test de déroute doit être effectué dans les circonstances suivantes :

1. **Lorsqu'une unité a perdu 25% de ses effectifs, a effectué un recul après un combat ET a été suivie par l'ennemi. Le test doit être effectué avant même le recul.**
2. **Lorsqu'une unité perd d'un seul coup 25% de ses effectifs à cause d'un tir, d'une attaque magique ou d'une combinaison des deux.**

Le joueur contrôlant l'unité lance alors 2D6 et ajoute leurs résultats. Si le total est inférieur ou égal au *Commandement* du commandant de l'unité, celle-ci tient bon. Si le total est supérieur au *Cd* du commandant, l'unité est mise en déroute.

9.2 MODIFICATEUR AU TEST DE DEROUTE : LA POUSSEE

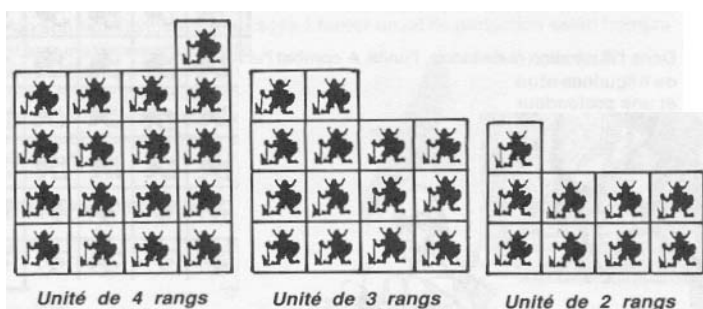
La règle de poussée simule la force d'impact que donne une formation en profondeur, permettant aux rangs de l'arrière de pousser ceux de l'avant à travers un ennemi moins dense. L'illustration ci-dessous représente une unité de 4 rangs attaquant une unité d'un seul rang. Seuls les figurines du premier rang de chaque unité peuvent combattre. Le nombre de figurines pouvant combattre est le même dans chaque camp, cependant, la formation la plus profonde tire avantage de ses rangs additionnels.



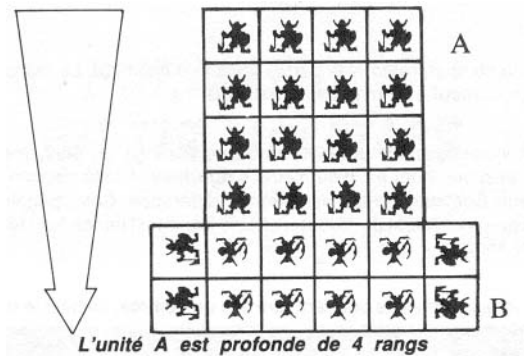
Pendant le combat, retirez les pertes comme d'habitude. Le camp vaincu effectue son recul et fait, éventuellement, un test de déroute.

Si l'unité victorieuse est plus profonde de 2 rangs ou plus que l'unité vaincue et si son front est d'au moins 4 figurines, l'unité vaincue retire 1 point à son *Commandement par rang de différence*. Cette pénalité n'est effective que pour le test de déroute et, une fois le test passé, le *Cd* de l'unité redevient normal.

Seuls les rangs complets doivent être pris en compte, comme le montrent les illustrations ci-dessous.

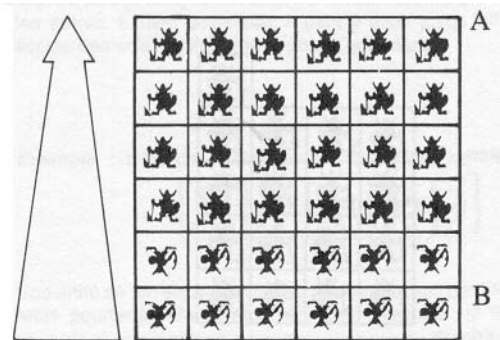


Les figurines ayant effectué un débordement ne font pas partie du premier rang et n'affectent pas la règle de poussée.

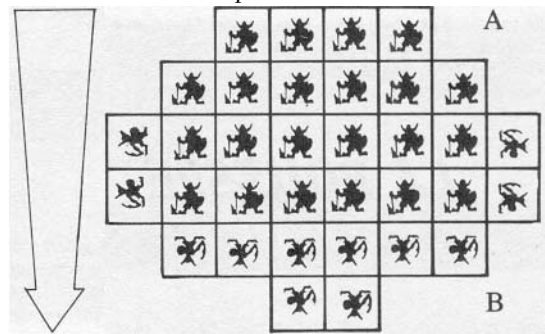


Exemples :

Dans l'illustration ci-dessous, l'unité A combat l'unité B. L'unité A a un front de 6 figurines et une profondeur de 4 rangs. L'unité B a un front de 6 figurines et une profondeur de 2 rangs.



Au cours du premier tour de combat, l'unité B fait reculer l'unité A en lui causant 2 pertes contre une.



Au tour de combat suivant, A fait reculer B lui causant 2 pertes contre zéro. A ayant 3 rangs de profondeur et B un seul, A possède un avantage de 2. L'unité B effectue son test de déroute en déduisant 2 points de son *Cd*.

9.3 LA DEROUTE

Lorsqu'il est établi qu'une unité est mise en déroute, elle s'enfuit. Le joueur qui la contrôle doit la déplacer à sa vitesse de charge (deux fois son potentiel de mouvement) le plus loin possible de l'ennemi. Les pénalités de mouvement dues au terrain s'appliquent normalement. Si le chemin des fuyards est bloqué par un terrain infranchissable ou par des unités alliées, ils contourneront l'obstacle dans la mesure du possible. Si des unités alliées bloquent la route, il doit y avoir au moins 5 centimètres entre elles pour permettre aux fuyards de passer. Cet espace doit se trouver sur la trajectoire de l'unité en déroute. Sinon cette dernière s'incruste dans l'unité alliée, causant le désordre et la confusion. L'unité alliée ainsi *désorganisée* (cf. 12.11) doit alors, à son tour, effectuer un test de *déroute* : le test est un échec, elle

entre en *déroute*. Déplacez la immédiatement à sa vitesse de charge dans la même direction que la première unité en *déroute*. Les mêmes règles s'appliquent pour ces nouveaux fuyards et l'on peut voir de véritables effets de dominos dans les armées dont les unités sont disposées les unes derrière les autres.

9.3.1 LES ATTAQUES GRATUITES

Dès qu'une unité se met en *déroute* suite à un combat, les vainqueurs peuvent immédiatement refaire un round de combat contre les fuyards. L'ennemi est incapable de se défendre contre leurs Attaques. Toutes les Attaques touchent automatiquement : n'effectuez pas de jet *pour toucher*. Les jets *pour blesser* et de sauvegarde d'armure ont lieu normalement.

Exemple : 8 hommes possédant chacun 1 Attaque touchent automatiquement, 8 jets pour blesser sont effectués.

Pour plus de clarté, l'attaque gratuite a lieu dès que la *déroute* est établie, **avant le déplacement des fuyards**. Il peut en effet être difficile de se rappeler quelles figurines pouvaient frapper lorsque le mouvement a été effectué.

9.3.2 MOUVEMENT DES UNITES EN DEROUTE

Le mouvement initial d'une unité en *déroute* prend place en dehors de la séquence normale de jeu. Ses déplacements suivants seront effectués normalement pendant les phases de mouvement de son camp. Au cours de la première phase de mouvement après le déplacement initial, disposez l'unité en *déroute* en un bloc informe afin d'indiquer son statut (une masse possédant une largeur et une profondeur à peu près égales fera l'affaire). Le MJ déterminer le point le plus proche de l'unité sur un bord de table, celle-ci devra avancer vers ce point en doublant son mouvement (vitesse de charge). Aucune pénalité de mouvement ne s'applique pour les quarts de tour, les manœuvres et les changement de formation n'existent plus. Les pénalités de mouvement dues au terrain s'appliquent normalement.

Une unité en *déroute* ne fuira pas vers un terrain ou un obstacle infranchissable qu'elle peut voir : elle ne s'enfuira pas, par exemple, vers le pied des murailles du château ennemi ; par contre, elle peut très bien se diriger vers le bord d'une falaise caché par des broussailles. Si l'unité n'a pas d'autre choix que la fuite vers un obstacle infranchissable et visible, le MJ doit lui donner la possibilité de contourner cet obstacle. Dans toutes les situations délicates, c'est au MJ de décider ce que les fuyards devront faire.

Une unité en *déroute* qui atteint un bord de table est définitivement retirée de la bataille.

9.4 LA POURSUITE

Une unité dont l'ennemi est mis en *déroute* bénéficie automatiquement d'une *attaque gratuite* (voir plus haut), qu'elle poursuive ou non les fuyards. Si une unité victorieuse ne désire pas poursuivre, un test doit être effectué avec 2D6 sous le *Cd* de son commandant : si le test est un succès, l'unité est libre de ne pas poursuivre l'ennemie et de continuer à agir normalement. Un unité victorieuse ayant toujours des ennemis face à elle ne peut pas poursuivre d'autres ennemis en *déroute*.

Les poursuivants sont déplacés en même temps que les fuyards, de manière à maintenir le contact avec eux. Pendant le mouvement initial de *déroute*, les poursuivants se déplacent à double vitesse (vitesse de charge), moins, le cas échéant, les pénalités dues au terrain et appliquées également aux fuyards. Des murs, des haies, etc. situées entre les deux unités alors qu'elles combattaient, n'empêchent en rien la poursuite : on considère que ces obstacles ont été franchis lors du combat. Si le potentiel de mouvement des poursuivants est insuffisant pour rattraper les fuyards, l'unité est placée derrière (mais non en contact avec) le régiment en *déroute* : elle gagne alors une autre

attaque gratuite. Ceci représente les pertes supplémentaires subies par les fuyards avant que ceux-ci n'aient eu le temps de se sauver. Si le potentiel de mouvement des poursuivants est suffisant, l'unité reste en contact socle à socle avec les fuyards et gagne alors une autre attaque gratuite. Dans tous les cas de figure, une unité poursuivante a droit à deux *attaques gratuites* pendant le tour où ses ennemis sont mis en *déroute*.

9.4.1 PERTE DE CONTACT ET DESORGANISATION

Lorsqu'une unité poursuite perd le contact avec les fuyards (parce que son potentiel de mouvement est insuffisant, parce que l'unité en *déroute* a quitté la table ou parce que les ennemis ont été anéantis), elle devient *désorganisée* et s'arrête immédiatement.

Au cours de sa prochaine phase de mouvement, l'unité pourra adopter la formation désirée, avec son commandant au centre du premier rang. Les figurines pourront être placées et orientées comme le joueur désirera : aucune mouvement ni aucune manœuvre ne pourront être effectuées. A la fin de cette phase de mouvement, l'unité redeviendra normale en tous points. Ce procédé est appelé *réorganisation*, tant qu'il n'a pas été effectué, l'unité est *désorganisée*. Si les adversaires ont été chassés hors de la table, l'unité peut se réorganiser à l'endroit où les fuyards sont sortis.

Lorsqu'une unité *désorganisée* est attaquée, elle ne peut que recevoir la charge : elle n'a le droit ni de tirer, ni de s'enfuir. Les figurines peuvent, comme de coutume, être tournées pour faire face à l'ennemi. Si l'unité *désorganisée* sort victorieuse du premier round de combat, on la considère immédiatement *réorganisée* et, s'il y a d'autres rounds, ils sont effectués normalement. Si l'unité *désorganisée* perd le round initial de combat, elle doit effectuer un recul et se trouve suivie par l'ennemi, elle est automatiquement mise en *déroute*.

Lorsqu'une unité *désorganisée* doit effectuer un test de *déroute* (dans le cas d'un tir meurtrier, par exemple) ou un test psychologique, elle est pénalisée par un malus de 1 au résultat de son jet de dés.

9.4.2 POURSUIVANT GARDANT LE CONTACT

Lorsqu'une unité poursuivante arrive à garder le contact avec les ennemis en *déroute*, elle se déplace en même temps que les fuyards (c'est-à-dire pendant leur phase de mouvement) et ne peut pas bouger pendant la phase de mouvement de son camp. Les poursuivants doivent continuer ainsi jusqu'à ce que l'ennemi ait quitté la table, ait été exterminé ou jusqu'à ce qu'ils puissent s'arrêter (voir plus loin). Les poursuivants ont une *attaque gratuite* par tour au lieu d'une phase de combat normale. Si les fuyards viennent à être intégralement massacrés, l'unité poursuivante doit se réorganiser comme il est indiqué plus haut.

9.4.3 COMBAT CONTRE DES POURSUIVANTS

Il arrive que des poursuivants soient chargés par une unité ennemie (généralement dans le dos ou sur le flanc). Les poursuivants peuvent tourner des figurines pour faire face à leurs assaillants, puis un round de combat est livré. Les poursuivants n'ont le droit ni de tirer, ni de s'enfuir. La poursuite est immédiatement interrompue et l'unité poursuivante n'a pas à se réorganiser ; cependant si elle est forcée d'effectuer un recul et se trouve suivie par l'ennemi, elle est automatiquement mise en *déroute*.

9.4.4 VITESSE DIFFERENTES DES FUYARDS

Lorsqu'une unité en *déroute* est constituée de créatures de plusieurs races différentes, il peut arriver que certains de ses membres soient plus rapides que d'autres. Dans ce cas, l'unité se déplace à la vitesse de ses éléments les plus lents. Les personnages associés peuvent distancer l'unité s'ils sont plus rapides qu'elle et les créatures volantes effectuent toujours leurs

déroutes indépendamment : dans le deux cas, les tests de ralliement seront effectués séparément de ceux de l'unité.

9.4.5 ARRETER UNE POURSUITE ENTAMEE

Lorsqu'un joueur souhaite abandonner une poursuite, il doit annoncer son intention lorsque l'unité ennemie se déplace. Si l'unité poursuivante n'a pas de commandant, la poursuite ne peut être interrompue. Si l'unité possède un commandant, effectuez un test sous le *Cd* de ce dernier avec 2D6 en ajoutant 1 au résultat des dés, ce qui rend ce teste plus difficile à réussir que la plupart des autres. Si l'unité arrive à interrompre la poursuite, elle s'arrête immédiatement et doit se réorganiser comme indiqué plus haut.

9.5 REORGANISATION ET RALLIEMENT

La réorganisation et le ralliement sont deux opérations différentes. Le ralliement ne peut être tenté que par une unité en déroute : il demande un test effectué avec succès et il a lieu au cours de la phase de ralliement.

La désorganisation se produit après une poursuite : elle a lieu automatiquement lorsque le contact est rompu. Une unité désorganisée doit passer sa phase de mouvement immobile tandis que ses rangs se remettent en ordre. Tant que sa réorganisation n'est pas terminée, une unité poursuivante forcée d'effectuer un recul et suivie par l'ennemi est automatiquement mis en déroute.

10 RALLIEMENT

Une unité *en déroute* peut effectuer un test de ralliement au cours de la phase de ralliement de son camp. Ce test est identique au test de déroute, s'il est réussi l'ordre revient dans l'unité et la déroute cesse.

Pour indiquer son nouveau statut, réorganiser l'unité en formation, avec son commandant au centre du premier rang. On dit alors que l'unité *se rallie*. Les figurines peuvent être placées comme le joueur le désire. A la fin de la phase de ralliement, l'unité ralliée redevient normale en tous points. Pour pouvoir effectuer un test de ralliement, certaines conditions sont nécessaires :

1. L'unité en déroute doit être libre de tout poursuivant. Si des poursuivants demeurent en contact socle à socle avec elle, le ralliement est impossible.
2. L'unité doit avoir au moins de le quart (25%) de son effectif de départ. D'éventuels personnages associés ne comptent pas dans ce total. Une unité composée de 20 hommes au début de la bataille, par exemple, ne peut se rallier que si elle a encore au moins 5 membres survivants. Arrondissez toujours les décimales au chiffre inférieur.
3. L'unité la plus proche de celle que vous désirez rallier doit être une unité alliée. Les unités à moins de 5 membres, les personnages indépendants ou d'autres unités en déroute ne comptent pas.
4. L'unité ne doit pas être à portée de charge d'une créature ennemie infligeant la peur à ses membres.
5. L'unité ne peut pas tenter de se rallier pendant le tour au cours duquel elle a été mise en déroute.

Ce n'est pas précisé mais on peut déduire du texte que si l'unité n'a plus de commandant ou de personnage qui peut en faire office, l'unité ne peut pas se rallier.

Pour rallier une unité en fuite sans commandant, il faudrait qu'un personnage indépendant la rejoigne et devienne son nouveau commandant. [NdS]

11 LES RESERVES

La phase de réserves du tour permet au joueur de déplacer et de repositionner des figurines non encore engagées en combat. Ceci représente l'arrivée de troupes fraîches, introduit le concept des renforts et rend la plus partie plus fluide et plus décisive.

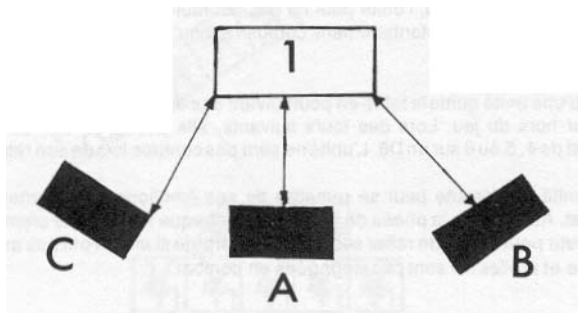
Le mouvement de réserve se déroule exactement comme un mouvement ordinaire. Le potentiel de mouvement et les pénalités restent les mêmes. Une unité peut se déplacer de tout son potentiel de mouvement ou moins si elle le désire ; elle peut également choisir de ne pas bouger sauf si elle y est poussée par une réaction obligatoire comme la *haine* (voir p.30).

11.1 TROUPES FRAICHES

On appelle troupes fraîches toutes celles qui se trouvent à plus de 10cm d'un quelconque ennemi. Elles sont autorisées à se déplacer au cours de la phase de réserves du tour même si elles l'ont déjà fait pendant la phase de mouvement : on appelle ce déplacement *Mouvement de réserve*. Si un membre d'une unité se trouve à 10cm au moins d'un ennemi, l'unité entière est obligée de rester stationnaire et perd son mouvement de réserve.

Une unité effectuant un mouvement de réserve ne peut approcher à moins de 10cm des troupes ennemies, elle ne peut donc ni charger, ni engager en combat.

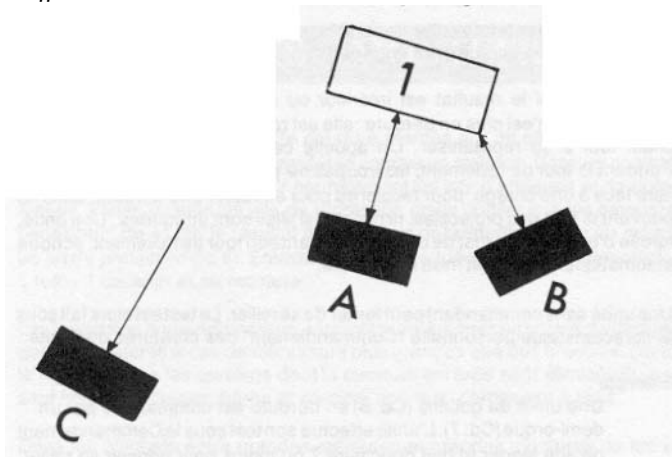
Les exemples suivantes montrent quelles unités peuvent effectuer un mouvement de réserve et quelles unités ne le peuvent pas.



L'unité A, située à moins de 10cm de l'unité 1 ne peut pas bouger.

L'unité B est à 15 cm de l'unité 1 : elle peut donc se déplacer.

L'unité C est à 12cm de l'unité 1 : elle peut également effectuer un mouvement de réserve.



L'unité A doit demeurer immobile. L'unité B vient à 10cm de l'unité 1 mais ne peut s'approcher davantage. L'unité C s'éloigne de l'unité 1.

11.2 TROUPES EN DEROUTE

Les troupes en déroute ne peuvent pas effectuer de mouvement de réserve. Leur mouvement normal prend déjà en compte leur vitesse accrue, par conséquent, elles ne peuvent pas bénéficier d'un mouvement supplémentaire.

Les troupes en déroute ont une influence néfaste sur les unités qui les aperçoivent. Toute unité située à moins de 10cm de fuyards (quelque soit le camp de ses derniers) se voit interdire le mouvement de réserve.

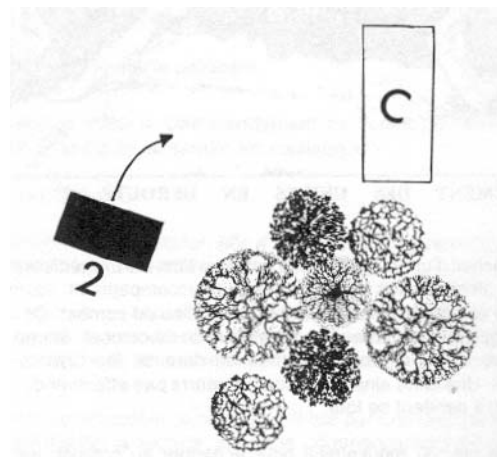
11.3 PERSONNAGES

Les personnages effectuent leurs mouvements de réserve exactement de la même manière que les unités. Les personnages ennemis situés à moins de 10cm ou les personnages alliés en déroute sont considérés comme des unités dans la phase de réserve.

11.4 MOUVEMENT DE RESERVE ET PSYCHOLOGIE

Les tests psychologiques effectués pendant une phase précédente du tour restent en vigueur pendant la mouvement de réserve. Ainsi, une unité sujette à la haine pendant sa phase de mouvement, le reste au cours de la phase de réserve.

Les troupes menacées par un nouveau facteur psychologique au cours de leur mouvement de réserve doivent immédiatement effectuer leur test.



L'unité 2 est sujette à la haine envers l'unité C. Pendant son mouvement de réserve, 2 contourne les arbres et voit C : effectuez immédiatement le test de haine.

12 LA PSYCHOLOGIE

Lorsqu'un général a sous ses ordres une armée importante, il ne peut voir ses toujours exécutés à la lettre. L'instinct de conservation des soldats, leurs peurs et leurs haines affectent grandement leurs actes.

Ces facteurs sont simulés par les règles de *stupidité*, *frénésie*, *panique*, *terreur*, *haine*,... Le bestiaire donne le détail des créatures affectées par les facteurs psychologiques : qui hait qui, qui a peur de qui, etc.

12.1 SEQUENCE DES TESTS

Les règles de psychologie contribuent à développer les personnalités des divers types de troupes et à représenter leurs différences de qualité. Il arrive que les effets d'un test psychologique annulent d'autres facteurs de même type. Ne suivez pas ces règles aveuglément : interprétez les selon votre jeu et n'hésitez pas à les modifier le cas échéant.

Voici, pour effectuer les tests, une séquence qui évitera, dans la plupart des cas, les résultats contradictoires !

1. Stupidité
2. Frénésie
3. Panique
4. Terreur
5. Peur
6. Haine

Les troupes montées et les animaux sous le contrôle d'un maître (contact socle à socle) effectuent leurs tests sous les caractéristiques personnelles des cavaliers et des maîtres. Tout effet résultat d'un test s'applique à la fois au cavalier et à sa monture ou au maître et à l'animal.

12.2 LES PERSONNAGES ET LES UNITES

Les personnages sont des figurines indépendantes : elles peuvent être déplacées individuellement ou attachées à des unités afin d'améliorer le potentiel de combat de ces dernières ou de se protéger des tirs. Les personnages se déplaçant avec une unité (en contact socle à socle) sont considérés comme des membres de cette unité en ce qui concerne les réactions psychologiques.

12.3 LES TESTS

Effectuez les tests pour chaque unité, ne faites qu'un seul jet de dés par unité. Le résultat s'appliquera à l'unité entière y compris aux personnages en contact socle à socle (permanent ou temporaire) avec l'unité.

Les personnages se déplaçant avec des unités sans en être commandants peuvent être affectés par des facteurs psychologiques différents de ceux auxquels est sujette l'unité. Un personnage effectue ses propres tests sous ses caractéristiques personnelles mais n'utilise pas ces dernières pour les effets qui lui sont causés par l'unité : il se contente de suivre la réaction générale.

Les personnages individuels, sorciers, héros, aventuriers, etc. effectuent leurs tests indépendamment lorsqu'ils ne sont pas attachés à une unité.

12.3.1 LES PERSONNAGES COMMANDANTS

Lorsqu'un personnage commande une unité, toute l'unité, y compris d'éventuels personnages, bénéficie (ou quelque fois souffre) des caractéristiques de son commandant.

N'utilisez ni les caractéristiques de l'unité, ni celles de personnages additionnels même si ces dernières sont meilleurs. Le résultat des tests s'applique à la fois au commandant et à l'unité. Un personnage ne peut commander qu'une seule unité à la fois.

Les commandants sont affectés par les effets psychologiques auxquels leurs troupes sont sujettes. Cependant, les tests sont toujours effectués sous les caractéristiques des commandants. Toutes les troupes sous ses ordres, y compris les personnages secondaires, sont affectées par les effets psychologiques auxquels est sujet un commandant.

Un commandant est entraîné dans la confusion de ses troupes lorsque celles-ci "craquent" : il communique sa panique et son découragement à ses hommes lorsque c'est lui qui s'effondre.

Exemple : Un héros commande une unité de trolls. Les trolls sont sujets à stupidité, le héros ne l'est pas. A chaque tour, l'unité doit faire un test de stupidité en utilisant l'Intelligence du héros. Si le test est un succès, l'unité continue normalement. En cas d'échec, l'unité entière, y compris le héros, est affectée par la règle de stupidité. Le malheureux héros n'est pas nécessairement devenu stupide mais il est si occupé à empêcher ses troupes de se dévorer entre elles ou de s'asseoir sur lui que le résultat est le même.

12.4 STUPIDITE

Les créatures stupides souffrent de certains désavantages : elles ont du mal à se rappeler pour qui elles combattent et tombent parfois dans la confusion et l'inefficacité la plus totale sans aucune raison apparente.

Chaque unité de créatures stupides doit effectuer un test au début de son tour.

Lancez 2D6, si le résultat est inférieur ou égal à l'Intelligence des troupes, rien ne se passe et l'unité agit normalement. Si le résultat est supérieur à leur Intelligence, les soldats deviennent confus et sont sujets à la règle suivante jusqu'à leur prochain tour.

1. Si l'unité est engagé en combat, la moitié de ses éléments arrête de se battre pour se demander où elle se trouve. Si l'unité possède un nombre impair de figurines, la figurine en plus continuera le combat sur un résultat de 4, 5 ou 6 sur un D6. Les commandants ou les personnages continuent toujours le combat sur un résultat de 4, 5 ou 6 sur un D6. Lancez un dé pour chaque personnage afin de déterminer s'il se bat ou non. Les ennemis attaquant l'unité entière, y compris les personnages, comme si tous ses membres avaient une CC de 1. Les troupes stupides gardent leur CC normale pour leurs propres attaques.
2. Si l'unité n'est pas en combat, les créatures oublient où elles sont et s'en vont. Lancez un D6 :

D6 Effets de la stupidité

1-3 L'unité avance droit devant elle à demi-vitesse. Tout ce qui se trouve sur son chemin (alliés, ennemis, portes, arbres, etc.) sera chargé et attaqué.

4-6 L'unité reste sur place, totalement confuse et inefficace.

3. Les troupes victime de la stupidité ne seront pas affectées par d'autres effets psychologiques avant leur prochain tour.

Les unités des troupes stupides changent toujours de formation beaucoup plus lentement que les autres, même lorsque la règle de stupidité ne les affecte pas ou lorsqu'elles sont soumises à d'autres réactions.

12.5 FRENESIE

Certaines troupes sont sujettes à la frénésie. Cette réaction provoque une rage guerrière, une furie sanglante qui transforme chaque guerrier en berserk ivre de carnage. La plupart des créatures affectées par la frénésie sont des fanatiques religieux : ils provoquent souvent cet état à l'aide de psalmodies, de transes

hypnotiques et d'hallucinogènes divers.

Les troupes sujettes à la frénésie doivent effectuer un test lorsqu'elles s'approchent à moins de 37,5cm de l'ennemi ou au début de leur tour si l'ennemi se trouve déjà à moins de cette distance.

Lancez 2D6 : Si le résultat est inférieur ou égal au Calme des troupes, l'unité ne devient pas frénétique. Si le résultat est supérieur à leur Calme, les créatures deviennent frénétique et sujettes aux règles suivantes jusqu'à leur prochain tour.

1. L'unité doit avancer à vitesse de charge vers l'ennemi le plus proche et charger si l'ennemi est à portée. Lorsque l'unité à le choix entre plusieurs ennemis, elle charge celui qu'elle hait le plus.
2. Chaque membre de l'unité double son nombre d'Attaques.
3. L'unité doit poursuivre les ennemis qu'elle fait reculer en combat même si elle se trouve derrière des fortifications.
4. Les troupes frénétiques ne sont jamais mises en déroute. Quelques soient leurs pertes et aussi redoutable leur ennemi soit-il, elles combattent jusqu'à l'extermination si nécessaire.
5. Les troupes frénétiques en sont pas affectées par d'autres effets psychologiques.

Une unité qui commence un combat en état de frénésie, le reste tant qu'un de ses membres est encore engagé en combat. Il est inutile d'effectuer d'autres tests.

12.6 PANIQUE

La panique représente l'influence démoralisante d'une attaque dans le dos ou de la vue d'alliés en fuite. Effectuer le test dans les cas suivants :

1. Lorsqu'une unité alliée en déroute, supérieure ou égale en nombre, approche à 10 cm ou lorsqu'une unité répondant à ces conditions se trouve déjà à moins de 10cm au début du tour.
2. Lorsqu'une unité est chargée dans le dos alors qu'elle combat déjà un adversaire de face. Effectuez le test même si l'unité a la possibilité de tourner des figurines non-engagées pour affronter la nouvelle menace.

Lancez 2D6 : si le résultat est inférieur ou égal au Calme des troupes, celles-ci ne sont pas affectées par la panique. Si le résultat est supérieur à leur calme, l'unité ne peut pas bouger pour le reste du tour sauf pour faire face à une charge, pour effectuer un recul ou une déroute. Elle ne peut ni suivre un ennemi qui recule, ni poursuivre une unité en déroute. Pour le reste du tour, l'unité ne peut pas tirer de projectiles et compte comme paniquée sur la table des jets *pour toucher* (CC 1).

12.7 TERREUR

La terreur représente les réactions d'une unité confrontée pour la première fois à des monstres énormes et effrayants ou à des situations dangereuses et inattendues. Une unité n'effectue ce test qu'une seule fois au cours de la bataille. Que le test soit un succès ou un échec, l'unité sera sujette aux règles ci-dessous pendant toute la bataille.

Effectuez le test lorsqu'un ennemi ou un événement provoquant la terreur survient pour la première fois à moins de 10cm de l'unité.

Lancez 2D6 : si le résultat est inférieur ou égal au calme de l'unité, les troupes ne sont pas affectées. Si le résultat est supérieur au calme de l'unité appliquez les règles suivantes jusqu'à la fin de la bataille.

1. Lorsque l'unité est chargée par des créatures provoquant la terreur, elle se met en déroute. Elle peut cependant effectuer un test de déroute normal.
2. L'unité souffre d'un malus de -1 sur ses jets *pour toucher* lorsque des créatures provoquant la terreur se trouvent à

moins de 10cm d'elle.

Si une créature provoque la terreur chez une unité, elle cause, en plus automatiquement la peur : ceci est applicable même lorsque le test de terreur est un succès. Lorsque la peur et la terreur doivent être testées au même moment, utilisez le même jet de dé pour les deux.

Les modifications sur les jets pour toucher causés par la peur et la terreur sont cumulatifs, ainsi, une unité engagée en combat avec des créatures provoquant la terreur subit un malus de -2.

Une unité victime de la terreur part en déroute lorsqu'elle est chargée par une créature causant la terreur ; elle peut, cependant, charger la créatures si elle réussit un test de peur. Les troupes se préparant à charger peuvent rassembler un courage suffisant pour attaquer une créatures immobile, aussi énorme et menaçante soit elle, mais voir la même créatures leur foncer dessus à toute vitesse : c'est tout autre chose !

12.8 PEUR

Le physique, les coutumes ou la réputation de certaines créatures peuvent provoquer la répulsion et l'appréhension des autres. Si une unité est chargée par un ennemi qui lui fait peur, ou si elle souhaite charger un tel ennemi, elle doit effectuer un test pour dominer sa peur.

Lancez 2D6 : si le résultat est inférieur ou égal au Calme de l'unité, les troupes dominent leur peur et continuent la partie normalement. Si le résultat est supérieur au Calme de l'unité, appliquez les règles suivantes.

1. Une unité qui désire charger ne le peut pas, elle doit rester sur place pendant ce tour.
2. Une unité chargée par un nombre inférieur ou égal d'ennemis qui lui font peur combat mais souffre d'un malus de -1 sur ses jets pour toucher. Ceci s'applique pendant tout le combat, pas seulement pendant le tour.
3. Une unité chargée par un nombre supérieur d'ennemis qui lui font peur est mise en déroute si son test est un échec.

Si une unité est chargée par, ou souhaite charger, plusieurs ennemis causant la peur au cours du même tour, ne faites qu'un seul test.

Il arrive qu'une unité désire attaquer un ennemi qui ne lui cause aucune peur en lui-même, mais qui voyage en compagnie d'un monstre ou d'une unité causant la peur, dans ce cas, l'unité doit effectuer un test de peur si la créature causant la peur et le commandant de l'unité ou s'il est inévitable de combattre cette créatures pour pouvoir atteindre l'ennemi.

12.9 HAINE

Les incidents et les vendettas, attisés durant des siècles, les incompatibilités religieuses ou magiques, les conflits territoriaux et le racisme mènent à un sentiment d'animosité irrationnel appelé *haine*.

Lorsque des ennemis haïs sont à portée de vue au début de son tour ou apparaissent pendant son tour, une unité doit effectuer un test pour garder le contrôle d'elle-même. Lancez 2D6 : si le résultat est égal ou inférieur au Calme de l'unité, celle-ci arrive à se contrôler. Si le résultat est supérieur au Calme de l'unité, celle-ci se laisse submerger par la haine et devient sujette aux règles ci-dessous jusqu'au tour suivant.

1. L'unité doit se diriger le plus vite possible vers l'ennemi haï le plus proche. Les troupes à l'abri de fortifications peuvent rester sur place, mais ne peuvent pas reculer.
2. L'unité doit charger l'ennemi haï se celui-ci est à portée. Les troupes à l'abri de fortifications peuvent rester sur place, mais ne peuvent pas reculer.

Le terme fortifications comprend les fortifications proprement dites, comme les forts et les tours, mais aussi les murs et les barricades spécialement préparée. Il ne comprend pas les bois, les

haies, les murs ordinaires, ni les fossés.

Le MJ devra user de son bon sens pour déterminer si un village ou un enclos doivent ou non être considérés comme des fortifications.

12.10 **CONFUSION**

La confusion est une situation particulière. Elle représente des cas où une unité a perdu son organisation et doit passer un temps pour retrouver sa cohésion normale.

Une unité ne devient *confuse* que si elle rate une charge car l'ennemi est trop loin par rapport au potentiel de mouvement de l'unité ou que ce dernier a fuit.

L'unité *confuse* ne peut pas bouger, sauf pour faire face à une charge, pour poursuivre un ennemi en combat ou pour effectuer un recul ou une déroute. Elle ne peut utiliser d'arme de tir et, si elle est engagée au combat, tous ses membres effectuent leurs jets *pour toucher* à -1.

Une unité reste *confuse* pendant un tour complet et perd automatiquement cet état à la fin de son prochain tour. Aucun test n'est nécessaire.

12.11 **DESORGANISATION**

La désorganisation se produit automatiquement après une poursuite, lorsque le contact est rompu entre l'unité victorieuse et son adversaire en déroute (celui-ci peut être détruit ou avoir fuit trop loin).

Une unité désorganisée doit passer sa phase de mouvement suivante immobile tandis que ses rangs se remettent en ordre.

Tant que sa réorganisation n'est pas terminée, si l'unité est forcée d'effectuer un recul *ET* suivie par l'ennemi, elle sera automatiquement mise en déroute.

12.12 **ALCOOLISME**

Certaines créatures sont sujettes à un facteur psychologique particulier : l'alcoolisme. L'alcoolisme est différent des autres facteurs psychologiques, il est acquis et s'applique plutôt à des groupes d'individus qu'à des espèces entières. Ce fléau est assez répandu chez les humains (surtout chez les nordiques), mais les plus atteints (et de loin!) sont certains géants qui passent le plus clair de leur temps dans un état d'abrutissement total. Les halfelings, également, sont des buveurs invétérés que l'on trouve souvent allongés dans les fossés, cuvant leur cidre à bon marché.

Les bestiaire indique les créatures sujettes à l'alcoolisme. Effectuez un jet de dé avant la bataille pour savoir si ces créatures sont déjà ivres. Lancez un D6 pour chaque unité concernée : un résultat de 6 signifie que les créatures ont bu et risquent de subir certaines pénalités. Effectuez des jets de dés séparés pour les héros et les sorciers, les champions, eux, sont ivres si le reste de l'unité l'est.

Lorsque vous avez déterminé qu'une unité ou un personnage a bu, lancez 2D6 : si le résultat est inférieur ou égal à la Force Mentale des créatures, celles-ci arrivent à rester lucides et l'alcoolisme n'a aucun effet.

Si le résultat est supérieur à la FM des créatures, celles-ci sont saoules : appliquez leur les règles suivantes jusqu'à la fin de la partie.

1. Le résultat des 2D6 moins la FM des créatures est déduit de toutes les caractéristiques de celles-ci. Aucune caractéristique ne peut tomber au-dessous de 1.
2. L'individu ou le régiment affecté ne pourra pas passer devant une taverne ou toute autre source de boisson alcoolisées, sans s'arrêter. Lorsque l'unité arrive à 10cm d'un endroit où peuvent se trouver des boissons, elle doit, si elle n'est pas engagée en combat, entrer et chercher de l'alcool. Si l'unité découvre de l'alcool, elle passera son tour à boire. Déduisez encore un point de toutes les

caractéristiques des créatures. Si leur *Force* ou leur *Endurance* descend à zéro, les créatures tombent dans le coma éthylique et ne peuvent plus participer à la bataille. Les autres caractéristiques ne peuvent pas tomber au dessous de 1.

3. Les géants ivres peuvent trébucher et tomber. Reportez-vous au Bestiaire.

12.13 **INSTABILITE**

L'instabilité affecte les morts-vivants et les créatures éthérées indiqués dans le bestiaire de bataille.

Si votre armée comporte des créatures sujettes à l'instabilité, lancez un D6 au début de chaque tour. Un résultat de 6 indique que toutes vos créatures sujettes à l'instabilité sont affectées.

Lancez ensuite un D6 pour chaque unité (ou personnage) instable :

D6 Effets de l'instabilité

- 1 *Le contact entre le plan d'origine de la créature et le réel est coupé. Les créatures, piégées sur le plan réel, perdent leur énergie surnaturelle et perdent leur substance.*
Ne relancez plus le dé pour l'instabilité jusqu'à la fin de la partie : les effets sont permanents. Les créatures ne peuvent plus causer de dommages physiques, mais sont toujours affectées normalement par les armes et la magie. Elles continuent à causer la *peur*, et autres effets psychologiques éventuels, de façon normale. Elles deviennent sujettes à la *stupidité*.
- 2 *Les flux renvoient les manifestations physiques des créatures sur leur plan d'origine. Seules leurs images restent sur le champ de bataille.*
Ne relancez plus le dé pour l'instabilité jusqu'à la fin de la partie : les effets sont permanents. Les créatures ne peuvent plus causer de dommages physiques, ni être affectées par les armes ordinaires. Elles continuent à causer la peur et autres effets psychologiques éventuels, de façon normale. Une créature touchée par une arme magique ou une autre attaque magique disparaît instantanément.
- 3 *Les flux rendent les créatures confuses et incertaines.*
Les créatures ne peuvent pas se déplacer pendant ce tour. Elles combattent à demi-effet : divisez par 2 le nombre d'attaques réussies. Toutes les attaques réussies contre les créatures et pouvant infliger des dommages causent automatiquement des blessures.
- 4 *Les flux ramènent certaines créatures sur leur plan d'origine.*
Enlevez 1D6 figurines de l'unité : elles ne reviendront plus.
- 5 *Les flux approchent le plan d'origine de la créature du monde réel : les créatures acquièrent une nouvelle énergie.*
Pendant ce tour seulement, les créatures doublent leur nombres d'Attaques.
- 6 *Les flux sont très avantageux pour l'unité, lui apportant un pouvoir surnaturel.*
Pendant ce tour seulement, aucune créature de l'unité ne peut être tuée par quelque moyen que ce soit. De plus, tous les coups portés par les créatures sont à +1 en Force ou à +1 d'effet pour les créatures n'attaquant pas avec leur Force.

La stabilité d'un personnage ou d'une unité instable peut être influencée par magie (cf. sorts D2.1 et N2.1). Par exemple, un démon peut porter un charme protecteur contre la dématérialisation. Le MJ peut, s'il le désire, faire entrer en jeu des créatures insensibles à la dématérialisation.

12.14 **ANIMOSITE**

La plupart des armées considèrent qu'elles ont assez à faire en

combattant les ennemis, mais certaines créatures ne se contentent pas de cela. Les rivalités inter-unités, tribales ou même personnelles dégénèrent parfois jusqu'à conduire deux unités alliées à se battre l'une contre l'autre. Cette dramatique carence de discipline est particulièrement fréquente chez les gobelinoïdes.

Toutes les unités gobelinoïdes sont sujettes à l'animosité envers les autres unités gobelinoïdes. Ceci s'applique aux gobelins, aux hobgobelins, aux gobelins mineurs, aux orques, aux demi-orques et à tous les hybrides possibles.

Un joueur dont l'armée comporte des unités gobelinoïdes doit effectuer des tests d'animosité au début de chacun de ses tours. Toute unité gobelinoïde à portée de charge d'une autre unité gobelinoïde alliée lance un D6 : le résultat de 6 signifie que l'unité **charge** ses alliés.

Un commandant d'unité peut tenter d'arrêter ses troupes en testant

sous son *Commandement* : lancez 2D6, un résultat inférieur ou égal à son Cd signifie que le commandant garde le contrôle de ses hommes et que ceux ne sont plus affectés par l'animosité.

Les gobelinoïdes sujets à l'animosité attaquent les unités alliées comme s'il s'agissait d'ennemis. Le combat se poursuit pendant les tours suivants jusqu'à ce que les commandants réussissent à l'arrêter. Les commandants de toutes les unités engagées dans un combat doivent réussir leur test pour arrêter ce combat.

Les troupes affectées par l'animosité reviennent automatiquement à leur état normal dans les situations suivantes :

1. Lorsque l'ennemi se trouve à 30cm ou moins.
2. Si des troupes ennemies haïes sont en vue (il s'agira généralement de nains)
3. Les héros et les sorciers ne sont jamais sujets à l'animosité et peuvent, s'ils le désirent, quitter une unité affectée.

13 LES ETENDARDS ET LES MUSICIENS

Une unité de 5 figurines ou plus peut comporter un étendard régimentaire, un musicien ou les deux. Étendards et musiciens améliorent les capacités guerrières des troupes en créant un esprit de corps et de fierté martiale.

13.1 LES ETENDARDS

Un étendard peut être une bannière ou un trophée quelconque (par exemple, une tête de grizzli au bout d'une pique). La figurine qui porte l'étendard combat exactement comme un autre membre de l'unité, on considère qu'elle plante le drapeau en terre ou qu'elle le tient dans une seule main pour se battre.

Le porte-étendard n'est jamais retiré parmi les pertes tant qu'il est pas le dernier survivant de l'unité. Lorsque toute l'unité a été exterminée, le commandant peut porter l'étendard.

13.1.1 BONUS DE L'ETENDARD

Une unité possédant un étendard ajoute +1 à son *Commandement* et à celui de son commandant.

En revanche, si l'étendard est capturé par l'ennemi, le *Cd* de l'unité et celui de son commandant perdent 2 points par rapport à leurs totaux de départ.

13.1.2 CAPTURE DES ETENDARDS

Une unité qui provoque le recul d'une autre en combat peut essayer de capturer l'étendard ennemi. Après avoir effectué le combat et le recul, le vainqueur doit déclarer s'il tente la capture de l'étendard. Procédez comme suit :

1. Effectuez immédiatement un autre tour de combat.
2. Si l'attaquant inflige plus de pertes que le défenseur, l'étendard est pris. Le défenseur n'effectue pas de recul lors d'une tentative de capture de l'étendard.
3. Si la capture de l'étendard a échoué, les défenseurs s'enhardissent et annulent le recul précédent.

Un étendard capturé peut être repris de la même manière.

13.1.3 UNITES EN DEROUTE

Les unités en déroute perdent automatiquement leur étendard.

13.2 LES MUSICIENS

Les instruments de musique des unités sont généralement des tambours ou des cors, bien que tout objet suffisamment bruyant puisse faire l'affaire. Certaines créatures ont la possibilité de produire des sons stridents, menaçants ou distinctifs : on peut les considérer comme des musiciens. Les musiciens, tout comme les porte-étendards, combattent comme des membres ordinaires de leur unité.

Un musicien n'est jamais retiré parmi les pertes tant qu'il n'est pas le dernier survivant de son unité. On considère que lorsqu'un musicien est tué, son instrument est repris par un autre soldat. Un porte-étendard ou un commandant peut prendre un instrument de musique lorsque toute l'unité a été exterminée.

13.2.1 BONUS DU MUSICIEN

La musique aide à coordonner les mouvements et les manœuvres de l'unité. Une unité possédant un musicien peut tourner avec seulement la moitié des pénalités normales.

13.2.2 UNITES EN DEROUTE

Les unités en déroute perdent automatiquement leur instrument de musique.

14 LES PERSONNAGES

Sur le champ de bataille, les personnages individuels peuvent être de deux sortes : les héros et les sorciers. Les sorciers sont présentés dans la section Magie (p.52). Les héros sont des figurines individuelles représentant des personnalités plus puissantes et plus courageuse que le commun des troupes.

Un personnage de jeu de rôle peut très bien être utilisé dans une partie de *Warhammer* pourvu que le MJ lui crée un profil et lui donne une juste valeur en points. Les personnages *Warhammer*, le jeu de rôle fantastique peuvent être utilisés avec un minimum d'adaptation dans une partie de *Warhammer*.

14.1 LES CHAMPIONS ET LES HEROS

Les types de héros suivants ont été créés pour offrir aux joueurs une large sélection de personnages mais les MJ ne sont pas obligés de les utiliser et peuvent procéder à toutes les modifications qu'ils jugent souhaitables pour diversifier encore le choix possible et étendre les limites du jeu.

Il y a trois sortes de héros : les champions, les héros mineur et les héros majeurs. Pour créer un de ces personnage, prenez le profil de base de la créature et modifiez le selon la méthode indiquée plus loin. A l'exception des Attaques et des Points de Vie, aucune caractéristique ne peut dépasser 10 une fois modifiée.

14.1.1 LES CHAMPIONS

Toute unité de 10 figurines au moins peut comporter un champion. Les champions ne sont pas dissociables des unités : ils sont traités comme des membres ordinaires des unités mais sont meilleurs combattants. Un champion ne peut quitter son unité. Une unité ne peut posséder qu'un seul champion.

Lors vous effectuez un combat, faites toujours combattre le champion séparément car son profil est meilleur que celui des autres soldats. Les champions peuvent être commandants d'unité si les joueurs le désirent.

Un champion possède le même profil que les autres membres de son unité avec les modifications suivantes :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
	+1	+1	+1			+1					

14.1.2 LES HEROS MINEURS

Un héros mineur peut se déplacer indépendamment des unités ou des autres personnages. Il peut décider de rejoindre une unité s'il le désire et même en prendre le commandement (s'il a un Cd suffisant). Il peut quitter l'unité s'il veut s'il n'est pas en déroute avec elle ou sujet à un effet psychologique inhibiteur.

Un héros mineur possède le même profil que les autres membres de son unité avec les modifications suivantes :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
	+2	+2	+1	+1	+1	+2	+1	+1	+1	+1	+1

14.1.3 LES HEROS MAJEURS

Un héros majeur se déplace indépendamment des unités ou des autres personnages, exactement comme un héros mineur. Les héros majeurs sont des personnages très puissants et le MJ peut décider de limiter leur nombre sur le champ de bataille. En principe, nous acceptons 1 héros majeur par tranche de 1000pts d'armée.

Un héros majeur possède le même profil que les autres créatures de sa race avec les modifications suivantes :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Int	Cl	FM
	+3	+3	+1	+1	+2	+3	+2	+2	+2	+2	+2

14.1.4 LES OBJETS MAGIQUES

Il n'existe aucune raison d'empêcher des héros d'avoir accès à des objets, des armes ou des armures magiques : ceci reste à la discrétion du MJ. N'oubliez pas qu'un nombre trop important d'objets ou la présence d'artefacts trop puissants rendent le jeu difficilement contrôlable et, souvent, peu satisfaisant. Les listes d'armées proposent des limitations mais le MJ reste la personne la mieux placée pour prendre des décisions à ce sujet.

Dans nos propres parties, les champions utilisent rarement des objets magiques (environ 10% d'entre eux), les héros mineurs en possèdent plus souvent (dans 50% des cas) et les héros majeurs ont de fortes chances d'en avoir (75%). Naturellement, les circonstances peuvent influencer sur ces probabilités lorsque cela s'avère nécessaire.

14.1.5 AUTRES HEROS

Les MJ sont absolument libre de créer des champions, des héros mineurs ou majeurs pour toutes les créatures qu'ils désirent, y compris les plus bizarres (dragons, morts-vivants, animaux). Un bon MJ gardera cependant ces super-créatures pour les grandes occasions : il est toujours désagréable de voir une partie gâchée par une invasion massive de héros majeurs ornithorynques.

14.2 LE GENERAL DE L'ARMEE

Un général est le chef d'une armée entière, l'équivalent d'un commandeur, d'un seigneur de la guerre ou d'un roi guerrier. Le général de l'armée sera le personnage possédant le plus fort *Commandement*, en cas d'égalité entre deux ou plusieurs personnages, l'un d'entre eux sera choisi pour assumer cette fonction.

Un général peut agir comme un commandant d'unité, se déplacer seul ou avec des régiments comme tous les personnages individuels.

La présence du général améliore considérablement le moral des troupes : toutes les unités présentes dans un rayon de 15cm autour de lui peuvent utiliser ses caractéristiques *Commandement* et *Calme* pour leurs tests de *peur*, de *terreur* et de *déroute*.

14.3 LES PERSONNAGES INDIVIDUELS

Les personnages se déplacent indépendamment des unités : ils peuvent charger et combattre seuls s'ils le désirent. Ces individus ont l'avantage de ne pas être obligés de maintenir une formation. Appliquez leur les règles suivantes :

Quarts de tours : un personnage individuel peut effectuer autant de quarts de tour ou de demi-tours que le joueur le désire pendant son mouvement, aucune pénalité n'est subie. La roue s'applique en aucun cas aux individus.

Terrain difficile : un personnage ne subit aucune pénalité de mouvement sur un terrain difficile.

Obstacles : un personnage peut traverser un obstacle sans aucune pénalité. Un second obstacle ou des obstacles suivants imposent la pénalité normale (demi-vitesse) s'ils sont traversés dans la même phase de mouvement.

Réception d'une charge : un personnage chargé par un ennemi peut toujours se tourner pour faire face, sauf s'il est déjà engagé dans un combat corps à corps.

14.4 TIRS SUR LES PERSONNAGES

Les règles ci-dessous s'appliquent aux troupes souhaitant tirer sur des personnages.

1. Un personnage ne peut pas être pris pour cible s'il est en contact socle à socle avec une unité d'au moins 5 figurines. Si plusieurs personnages se trouvent dans une unité, ils ne seront couverts que si au moins 5 figurines ordinaires se

trouvent avec eux. Une figurine ordinaire peut être un simple soldat, un commandant, un porte-étendard ou un musicien mais jamais un champion, un héros ou un sorcier.

2. Un personnage situé à moins de 12,5 cm d'une unité constituée d'au moins 5 figurines ordinaires ou un personnage en contact socle à socle avec une unité de moins de 5 figurines ne peut être pris pour cible que par un tireur situé à une distance égale ou inférieure à la moitié de la portée de tir maximale de son arme. Il peut cependant être pris pour cible normalement par un autre personnage.
3. Un personnage situé à plus de 12,5cm d'une unité de 5 figurines au moins peut-être pris pour cible normalement. Les personnages de grande taille (plus de 3m en hauteur ou en longueur) ne peuvent être couverts que par des unités de créatures au moins aussi grandes qu'eux. Un démon majeur, par exemple, ne peut bénéficier du couvert d'une unité de gobelins. Même s'ils ne mesurent pas 3 mètres, les personnages à cheval ne peuvent pas bénéficier du couvert d'une unité d'infanterie dont les créatures ne sont pas de grande taille.

Lorsqu'un personnage se déplace avec une unité et que l'effectif de cette dernière tombe à moins de 5 figurines à la suite d'un tir, les tirs restant à effectuer peuvent être dirigés sur le personnage. Si une unité est anéantie, toutes les blessures infligées en surplus peuvent être attribuées à un personnage qui se déplaçait avec l'unité : il faut cependant refaire un jet de dommage par blessure en surplus.

Exemple : une unité de 5 guerriers sans armure perd 8 PV par une volée de flèches : elle est anéantie et 3 blessures restent en surplus. Trois jets pour blesser doivent être effectués contre un personnage qui accompagnait la défunte unité.

Lorsque des personnages se déplacent en groupe, déterminez au hasard lesquels subissent les effets d'un tir, puis effectuez les jets pour blesser selon les personnages impliqués.

14.5 LES PERSONNAGES ET LES UNITES

Si un personnage seul profite d'une extrême mobilité, il est cependant très vulnérable. Il est toujours intéressant pour un personnage de s'associer temporairement avec une unité afin d'éviter les tirs ennemis et les charges des grands monstres ou des héros adverses. Lorsqu'un personnage est en contact socle à socle avec un membre d'une unité alliée, on dit qu'il est associé à cette unité. Un personnage ne peut s'associer qu'à une seule unité à la fois. Si vous ne souhaitez pas que l'un de vos personnages s'associe à une unité proche de lui, placez-le de manière à ce que son socle reste hors de contact avec ceux des membres de l'unité. Un personnage associé peut prendre part aux diverses formations de l'unité tout comme une figurine ordinaire. En principe, le personnage sera placé au premier rang de l'unité afin qu'il puisse combattre. Les personnages associés sont soumis à l'autorité du commandant de l'unité (nous verrons plus loin comment ils peuvent prendre le commandement). Les personnages associés sont soumis aux règles suivantes.

Arrivée : un personnage en contact socle à socle avec une unité alliée est associé à elle : il peut s'intégrer dans les rangs ou simplement rester à l'arrière de la formation. S'il rejoint les rangs, le personnage est immédiatement intégré dans la formation à la place d'une figurine qui sera placée au dernier rang.

Départ : Un personnage associé ne peut quitter l'unité qu'au début de sa phase de mouvement. Il ne peut s'en allier si lui-même ou l'unité sont sujets à une réaction psychologique, à un mouvement obligatoire (par exemple une déroute) ou à tout autre effet empêchant le mouvement (sort d'immobilisation, etc).

Association : Un personnage associé à une unité subit tous les effets psychologiques et les autres règles qui affectent l'unité. Si

l'unité est mise en déroute, le personnage fuit avec elle. Si l'unité est immobilisée, le personnage doit également s'arrêter. Pendant l'association, le personnage fait partie de l'unité au même titre que les soldats et le commandant.

14.5.1 PERSONNAGES, UNITES ET PSYCHOLOGIE

Les personnages associés subissent les mêmes réactions psychologiques que le reste de l'unité. N'effectuez aucun test séparé pour eux, ils sont soumis au résultat du test de l'unité.

Si un personnage associé est sujet à des réactions psychologiques qui n'affectent pas le reste de l'unité, effectuez des tests séparés sous le *Calme* du personnage. S'il est affecté, le reste de l'unité ne l'est pas. Ceci peut forcer un personnage à quitter une unité, qu'il devienne complètement fou et se mettre à charger l'ennemi (en cas de frénésie ou de haine) ou qu'il s'enfuit en courant (en cas de peur).

14.5.2 PERSONNAGES COMMANDANTS D'UNITES

Un personnage associé à une unité peut en prendre le commandement si sa caractéristique Cd est plus forte que celle du présent commandant. Déclarez simplement que votre personnage prend le commandement et placez-le au centre du premier rang. Les caractéristiques *Commandement*, *Calme*, *Intelligence* et *Force Mentale* du personnage seront utilisées pour les tests de l'unité à la place des caractéristiques de l'ancien commandant.

Lorsqu'un personnage est devenu commandant d'une unité, il n'est plus si facile pour lui de s'en aller. Au début de la phase de mouvement doit annoncer que le personnage transmet le commandement : pendant ce tour, le personnage conserve encore toute son autorité. A la phase de mouvement du tour suivant, le personnage peut quitter l'unité : l'ancien commandant ou un autre héros en prend le commandement.

14.5.3 PERTES ET PERSONNAGES ASSOCIES

Lorsqu'un personnage est situé dans un rang combattant, il peut subir des dommages au cours d'un combat corps à corps. Les attaques effectuées par le personnage ou contre lui doivent être jouées séparément et les blessures qui lui sont infligées doivent être notées. Une figurine en contact socle à socle avec ou plusieurs ennemis peut toujours combattre un adversaire (ou plusieurs si son nombre d'attaque le lui permet. Une figurine ainsi confrontée à un personnage adverse pourra généralement choisir de l'attaquer ou ne pas l'attaquer. Ceci doit être précisé avant d'effectuer les jets *pour toucher*. Les jets de dés effectués contre ou par le personnage doivent être traités séparément séparément ou avec des dés de couleur différente. En pratique, les personnages sont très souvent des guerriers rapides et expérimentés et leurs adversaires sont généralement mort avant d'avoir pu attaquer.

14.5.4 PERSONNAGES ASSOCIES ET DEROUTES

Lorsqu'une unité est mise en déroute, les personnages associés à cette unité sont également mis en déroute, les personnages sont déplacés avec les autres membres de l'unité et ne peuvent tenter de se rallier qu'en même temps que les autres. Cependant, si le personnage possède un potentiel de mouvement supérieur aux membres de l'unité, il peut très bien distancer cette dernière et tenter de se rallier séparément. Le personnage aura alors quitté l'unité et utilisera son propre *Commandement* pour effectuer ses tests. Les personnages volants peuvent toujours quitter une unité en déroute et être traités séparément.

14.5.5 CHAMPIONS COMMANDANTS

Certains personnages font partie intégrante d'une unité : ce sont des guerriers plus efficaces que les autres mais ils restent des membres de leur unité et sont soumis à l'autorité du commandant

(ils peuvent également être eux-mêmes commandants). Ces personnages sont appelés des champions : ils ne peuvent en aucun cas quitter leur unité, mais toutes les autres règles sur les personnages associés s'appliquent à eux.

14.6 LES DEFIS

Lorsque deux unités sont engagées en combat, les commandants ou les personnages peuvent défier le leader adverse ou un autre personnage en combat singulier. Le joueur est prié d'incarner quelques instants le personnage provocateur et de formuler son défi de la manière la plus réaliste possible. "*Sors de là, bâtard de rat puant ! J'entends déjà tes genoux qui claquent et je sais que tu es en train de souiller ton pantalon !*" est une phrase assez satisfaisante. Un défi peut être formulé différemment selon la race et le statut social de celui qui le lance.

14.6.1 DEFI AUX COMMANDANTS

Tout commandant ou personnage au premier rang d'une unité peut défier le commandant d'une autre unité engagée en combat singulier.

Si le défi est accepté, on considère que les deux personnages se trouvent face à face bien que leurs figurines puissent être laissées en place afin de ne pas perturber la formation des unités. Le combat singulier est traité séparément du reste de l'engagement bien que ses résultats soient pris en compte pour déterminer le camp victorieux. Aucune autre figurine ne peut intervenir dans un combat singulier.

Un personnage individuel se déplaçant avec l'unité peut accepter un combat singulier à la place du commandant de celle-ci. Le personnage peut se trouver n'importe où dans l'unité lorsque le défi est lancé, mais, s'il l'accepte, sa figurine est immédiatement placée au premier rang, face au commandant ennemi. Lorsqu'un défi est relevé de cette manière, le commandant de l'unité ne perd pas la face et ne subit aucune pénalité.

14.6.2 DEFI DES AUTRES PERSONNAGES

De plus, un personnage individuel combattant au premier rang d'une unité peut défier en combat singulier n'importe quel autre personnage de l'unité adverse. Là aussi, un personnage individuel non engagé dans un duel et se déplaçant avec l'unité peut accepter un combat singulier à la place. Celui qui relève le gant n'est pas obligé d'être dans un rang combattant. Le lanceur du défi n'a pas le choix et doit combattre celui qui se propose.

Le meilleur moyen de représenter les combats singuliers qui s'ensuivent consiste à retirer les figurines concernées et à les placer face à face sur le côté des unités. Si le décors ou d'autres unités vous gèrent, placez les figurines aux premiers rangs mais n'oubliez pas que les combats sont singuliers et qu'aucun membre des unités ne doit intervenir même si la disposition les amène en contact socle à socle avec les personnages.

14.6.3 REFUSER D'UN DEFI

Si un commandant refuse un défi et qu'aucun personnage ne le relève à sa place, il perd la face devant ses troupes. Il ne prend aucune part au combat en cours (la figurine reste à sa place mais on considère que le commandant se cache derrière ses soldats) : le rang sera donc privé des Attaques d'une de ses figurines. La perte de crédibilité du commandant aux yeux de ses troupes démoralise complètement l'unité : la caractéristique *Commandement* du malheureux leader tombe à 1 pour tout le reste de la bataille. L'auteur du défi non-relevé combat normalement mais ses Attaques sont dirigées vers de simples soldats. Si toute l'unité est anéantie, son commandant est tué normalement.

Si un personnage autre qu'un commandant refuse un défi et que personne ne le relève à sa place, il ne peut pas combattre durant le tour. Si le personnage se trouve dans un rang combattant, retirez-le et placez-le à l'arrière : ne mettez pas de figurine à l'endroit où il se trouvait, le rang aura ainsi une pénalité d'une figurine durant tout le combat. Si le personnage qui refuse le défi se trouve dans un rang non-combattant, laissez-le à sa place.

14.6.4 ORDRE DES DEFIS

Un défi lancé au commandant d'une unité doit être le premier lancé. Ce défi peut être relevé par un personnage associé. En principe, les deux figurines prenant part au combat singulier devraient être placées l'une en face de l'autre. En pratique, les figurines peuvent rester à leur place tant que les joueurs se souviennent qu'elles sont engagés en duel. Si plusieurs combats singuliers doivent avoir lieu au cours du tour, il vaut mieux repositionner les figurines pour éviter toute confusion.

Lorsque le défi au commandant a été relevé, tous les personnages ne prenant pas au premier combat singulier peuvent lancer un défi aux personnages ennemis qui ne participe pas non plus à ce combat. Les personnages possédant la plus forte *Initiative* lancent leur défi en premier, les autres continuent ensuite par ordre décroissant d'*Initiative*. Lorsque plusieurs personnages ont la même *Initiative*, la préséance revient aux personnages appartenant au camp dont c'est le tour de jeu.

14.6.5 LES DEFIS INJUSTES

Dans un combat singulier, deux adversaires s'affrontent seul à seul alors que les unités autour d'eux participent à la mêlée générale. Ceci est fort réaliste lorsqu'il s'agit de créatures de taille normale ; même si l'un des adversaires est plus fort que l'autre, le

combat reste assez loyal : après tout, un défi peut toujours être refusé. Il existe cependant des situations dans lesquelles celui qui lance le défi en espère un peu trop : imaginez, par exemple, un énorme démon, haut de six mètres, confronté à cinq personnages halfelings. Il serait injuste de permettre au démon de défier l'un des ces personnages et stupides de croire que les quatre autres halfelings resteraient à se croiser les bras pendant le massacre de leur camarade.

Pour éviter ce genre de situation, le MJ doit permettre à plusieurs personnages de relever un défi lancé par une créature beaucoup plus grande et beaucoup plus forte qu'eux. Le lanceur du défi doit être vraiment beaucoup plus fort, pas simplement meilleurs. En règle générale, permettre à un nombre indéterminé de personnages mesurant moins de 3 mètres de relever un défi lancé par une créature mesurant plus de 3 mètres.

De même, les membres ordinaires d'une unité ont le droit d'intervenir dans cette situation, s'ils ne sont pas par ailleurs engagés en combat corps à corps. Lorsqu'une créature mesurant plus de 3 mètres défie un personnage de moins de 3 mètres, les troupes présentes dans le rang combattant peuvent relever le défi si elles ne sont pas déjà engagées en combat. Ainsi un démon, par exemple ne pourra pas affronter en combat singulier un personnage humain associé à l'unité que le démon combat.

15 LES ARMES

Les règles suivantes traitent de la différenciation des armes : des armes différentes sont plus ou moins faciles à manier et plus ou moins meurtrières. Les armes lourdes et encombrantes, comme l'épée à deux mains sont peu pratiques dans leur maniements mais un coup porté avec un telle arme inflige des dommages terrifiants.

Beaucoup de joueurs accordent une grande importance au choix de l'arme idéale, pensant sincèrement que l'épée courte est plus rapide que l'épée longue qui est plus maniable que la lance, etc. Les règles données plus loin reflètent ces convictions bien que les armes en elles-mêmes influencent moins l'issue du combat que la maîtrise qu'en ont les troupes. Les MJ préférant un système plus orienté sur les armes peuvent modifier les règles que nous donnons pour chaque arme et en introduire de nouvelles.

Tous les bonus donnés sont cumulatifs.

15.1 ARMES MULTIPLES

Les figurines tenant une arme dans chaque main peuvent lancer leur nombre normal d'Attaques avec chaque arme, ainsi, un humain avec deux épées peut effectuer deux jets *pour toucher* (avec une malus de -1 à chaque jet comme indiquer p.21).

Les créatures équipées d'armes à deux mains ne peuvent évidemment pas en utiliser une dans chaque main en combat.

Les troupes combattant avec deux armes ne peuvent pas utiliser de boucliers : si elles en possèdent, ceux-ci doivent être accrochés dans le dos des soldats pendant le combat.

15.2 LES ARMES DE FANTASSINS

15.2.1 ARME A UNE MAIN

Cette catégorie comprend les masses, les haches, les massues, les marteaux, les fléaux et la plupart des épées. Toutes ces armes sont équivalentes en combat et la victoire dépend plus de l'individu qui s'en sert que du choix de l'arme elle-même.

15.2.2 ARME IMPROVISEE

Cette catégorie d'armes acquises dans le feu de l'action est quasi-illimitée : bouteilles, pierres, pieds de table, etc. Les outils industriels ou agricoles y occupent une large place : marteaux de forgeron, pelles, fourches, faux ou hachoirs. La plupart de ces armes sont mal équilibrées ce qui les rend difficiles à manier et beaucoup moins efficaces que les armes prévues pour la guerre.

Jet pour toucher : -1 contre tout adversaire

Sauvegarde d'armure : +1 (la sauvegarde minimum est donc 6).

15.2.3 COUTEAU

Poignard et dagues sont des armes faciles à utiliser et à dissimuler. Elles sont cependant trop légères pour être vraiment efficaces, en particulier contre les armures.

Initiative : +1 contre tout adversaire

Jet pour blesser : -1 contre tout adversaire

Sauvegarde d'armure : +1 (la sauvegarde minimum est donc 6).

15.2.4 LANCE

On appelle lance toute arme constituée d'un fer pointu monté sur une hampe de 4 mètre au maximum. Le grand avantage historique de la lance est son prix de revient très bas. Une barrière de lances s'avère particulièrement efficace contre les charges de cavalerie.

Initiative : +1 contre tout adversaire si l'unité n'a pas effectué de recul au tour précédent ou +2 contre la cavalerie si l'unité n'a pas effectué de recul au tour précédent.

Jet pour toucher : +1 contre les troupes attaquant depuis les airs. La longueur de la lance permet de se battre sur deux rangs. Une figurine peut combattre si elle est placée juste derrière un autre

lancier de la même unité. Un lancier combattant au second rang subit un malus de -1 sur ces jets pour toucher et pour blesser.

15.2.5 ARMES A DEUX MAINS

Dans cette catégorie entrent toutes les armes, tranchantes ou contondantes dont le poids exige l'usage des deux mains : ce sont généralement des haches des masses, des marteaux, des fléaux, des massues ou des épées ainsi que des armes de hast telles les halberdars. Ces armes sont encombrantes et interdisent l'usage du bouclier durant la phase combat, ceux-ci doivent être accrochés dans le dos des soldats.

Initiative : -1 contre tout adversaire

Jet pour blesser : +1 contre tout adversaire

Sauvegarde d'armure : -1

15.2.6 FAUX

La faux est l'arme favorite de beaucoup de mort-vivants. C'est une arme encombrante, réclamant l'usage des deux mains. Les troupes armées de faux ne peuvent donc pas utiliser de boucliers.

Initiative : -1 contre tout adversaire

Jet pour toucher : +1 contre tout adversaire

Sauvegarde d'armure : +1

15.2.7 FILETS

Un filet peut être fait de grosse corde ou même de câble métallique. Il requiert l'usage d'une main et peut servir en défense, comme un bouclier ou en attaque.

Un filet employé comme un bouclier donne le même jet de protection qu'un bouclier. Utilisé en tant qu'arme offensive, le filet donne droit à une attaque supplémentaire qui prend place juste avant l'attaque normale (le résultat de l'attaque au filet peut modifier cette dernière).

Jet pour toucher : +1 contre tout adversaire

Une figurine victime d'une attaque au filet n'est pas blessée (il n'y a pas de jet de dommages) : elle est empêtrée pour tout le reste du tour. Une figurine empêtrée ne peut plus rien faire, ni attaquer, ni se défendre correctement. L'utilisateur du filet peut lancer son ou ses attaques normales avec les modificateurs suivants si l'attaque au filet a réussi :

Jet pour toucher : +1 contre tout adversaire empêtré

Jet pour blesser : +1 contre tout adversaire empêtré

Sauvegarde d'armure : -1

A la fin du tour, on considère que les figurines empêtrées survivantes ont réussi à se libérer.

Les grandes créatures sont difficile à attraper au filet : un filet peut empêtrer non pas une créatures mais 1 Point de Vie. La plupart des créatures ordinaires ne possèdent qu'un PV et peuvent donc être empêtrées avec un seul filet, mais un troll, qui possède 3 PV, devra être attrapé avec 3 filets pour être immobilisé. Faites le total des attaques au filet réussies, divisez ensuite ce total par le nombre de PV d'une créature de l'unité adverse : vous obtiendrez le nombre de figurines empêtrées (abandonnez les décimales).

Exemple : Une unité de dix gobelins essaye d'empêtrer une unité d'ogres avec laquelle elle est engagée au corps à corps. 4 attaques réussissent, les ogres ont 3 PV chacun, un ogre est donc pris.

15.2.8 PIQUES

Les piques sont semblables aux lances mais leurs hampes sont beaucoup plus longues : entre 4 et 8 mètres. Les piquiers utilisent l'effet de masse, présentant à leurs adversaires une véritable haie d'acier. Sa longueur rend la pique difficile à utiliser, surtout en terrain accidenté.

Initiative : +3 contre tout adversaire si l'unité n'a pas effectué de recul au tour précédent ou +6 contre la cavalerie si l'unité n'a pas

effectué de recul au tour précédent.

L'unité perd tous ses bonus d'Initiative si, durant sa phase de mouvement, elle passe un obstacle ou traverse un terrain difficile. Cette pénalité ne s'applique pas si l'unité poursuit un ennemi qu'elle a fait reculer.

La longueur de la pique permet aux unités qui en sont équipées de combattre sur plusieurs rangs. Les figurines du second rang placées juste derrière d'autres piquiers appartenant à la même unité combattent à -1 sur leurs jets pour toucher et pour blesser, celles du troisième rang combattent à -2 et celles du quatrième rang à -3.

Une unité de piquiers qui effectue un recul se prend les jambes dans ses armes : dans ce cas, seul le premier rang peut encore combattre.

En combat, les piquiers ne peuvent pas lâcher leurs armes pour dégainer des épées : ils doivent finir à la pique un engagement commencé à la pique. En dehors des combats, ils peuvent abandonner les piques quand ils le désirent mais ne peuvent jamais les reprendre.

Les piquiers ne peuvent pas entrer dans les maisons ni utiliser leurs armes dans des espaces restreints. La pique n'est jamais utilisée comme arme de jet, ni même comme projectile improvisé.

Enfin, les piques sont interdites aux tirailleurs.

15.3 LES ARMES DE CAVALIERS

15.3.1 ARME A UNE MAIN

Les armes à une main peuvent être utilisées par les troupes montées.

Jet pour toucher : +1 si l'unité n'a pas effectué de recul au tour précédent

15.3.2 ARME IMPROVISEE

Les armes improvisées sont les mêmes que celles utilisées par les fantassins. On y ajoute, pour les cavaliers, les armes à deux mains et les piques : une monture est beaucoup trop instable pour permettre l'usage de ces armes de façon efficace.

Jet pour toucher : -1 contre tout adversaire

Sauvegarde d'armure : +1 (la sauvegarde minimum est donc 6).

15.3.3 COUTEAU

Les poignards et les dagues, utilisés par les cavaliers, gardent les mêmes modificateurs que lorsqu'ils sont utilisés par les fantassins.

Initiative : +1 contre tout adversaire

Jet pour blesser : -1 contre tout adversaire

Sauvegarde d'armure : +1 (la sauvegarde minimum est donc 6).

15.3.4 LANCE

Ces lances sont composées d'un fer monté sur une hampe de 4 mètres maximum. Utilisées par la cavalerie, elles constituent de bonnes armes d'impact et peuvent ensuite servir d'armes de corps à corps (contrairement aux lances de cavalerie).

Initiative : +1 contre tout adversaire si l'unité n'a pas effectué de recul au tour précédent

Jet pour toucher : +1 contre tout adversaire si l'unité n'a pas effectué de recul au tour précédent

Jet pour blesser : +1 contre tout adversaire si l'unité a chargé pour arriver au combat pendant ce tour.

15.3.5 LANCE DE CAVALERIE

C'est une lance très longue et très lourde que l'on cale sous le bras (c'est la lame utilisée dans les tournois). Elle ne peut servir qu'au premier tour de combat, lorsque le cavalier charge à sa vitesse maximale. Après le premier tour, les cavaliers doivent lâcher leurs lances et dégainer des armes à une main (épées ou autres).

Initiative : +2 si l'unité a chargé pour arriver au combat pendant ce tour.

Jet pour toucher : +1 si l'unité n'a pas effectué de recul au tour précédent

Jet pour blesser : +2 si l'unité a chargé pour arriver au combat pendant ce tour.

15.4 LES ARMES DE TIR

15.4.1 TIR DES CAVALIERS

Les cavaliers, quelque soit leur monture, ne peuvent tirer qu'à courte portée. De plus, ils subissent un -1 à leur CT à cause de l'instabilité de leur position de tir.

Par contre, leur angle de tir n'est plus de 90° vers l'avant mais de 360°.

15.4.2 ARC COURT

Portée courte : 0-20cm
Longue portée : 20-40cm
Force : 3

15.4.3 ARC

Portée courte : 0-30cm
Longue portée : 30-60cm
Force : 3

15.4.4 ARC LONG

On ne peut se servir d'un arc long lorsqu'on est à cheval ou sur une autre monture.

Portée courte : 0-40cm
Longue portée : 40-80cm
Force : 3

15.4.5 ARC ELFIQUE

L'arc elfique ne peut être utilisé que par les elfes. Entre les plus d'une autre créature, on le considère comme un arc court.

Portée courte : 0-40cm
Longue portée : 40-80cm
Force : 4

15.4.6 ARBALETE

Les arbalétriers ne peuvent pas se déplacer et tirer dans le même tour car leurs armes sont particulièrement longue à recharger.

Portée courte : 0-40cm
Longue portée : 40-80cm
Force : 4

15.4.7 ARBALETE A REPETITION

Une arbalète à répétition tire des carreaux légers à partir d'un magasin. Ces armes ne tirent pas à longue portée, leur portée maximum est de 40cm. Contrairement à l'arbalète, cette arme permet le déplacement et le tir dans le même tour. Leur fréquence de tir est rapide, ce qui permet de tirer **deux fois** par tour.

Portée courte : 0-40cm
Longue portée : -
Force : 3

15.4.8 FRONDE

Portée courte : 0-30cm
Longue portée : 30-45cm
Force : 3

15.4.9 JAVELOT

Portée courte : 0-10cm
Longue portée : 10-20cm
Force : 3

15.4.10 COUTEAU ET HACHE DE LANCER

Portée courte : 0-5cm
Longue portée : 5-10cm
Force : 3

15.4.11 SARBACANE

Portée courte : 0-15cm
Longue portée : 15-30cm
Force : 1

15.4.12 PROJECTILE IMPROVISE

Pierres, bouteilles, etc.

Portée courte : 0-2,5cm
Longue portée : 2,5-5cm
Force : 1

15.4.13 ARBALETE DE POING

L'arbalète de poing est une version miniature de l'arbalète ordinaire. Cette arme doit être rechargée après chaque tir : ceci exige de passer toute une phase de mouvement immobile (ni mouvement, ni changement de formation). Les troupes équipées d'arbalètes de poing peuvent les utiliser en combat corps à corps si elles ont une main libre (en principe, ceci interdit l'utilisation du bouclier). L'arme est, dans ce cas, utilisée comme lors d'un tir normal à quelques exceptions près :

- Le tir a lieu pendant la phase combat
- Si le tireur effectue une autre attaque à l'aide d'une autre arme, ses deux jets *pour toucher* se font à -1
- L'attaque effectuée de la main gauche (quelle qu'elle soit) a lieu à -1.
- Lors d'un tir dans une mêlée, les projectiles ont normalement autant de chance de toucher des alliés que des ennemis. Les troupes utilisant des arbalètes de poing ne touchent que leurs ennemis.
- Les pertes causées par un tir d'arbalètes de poing en combat corps à corps sont prises en compte pour déterminer le camp victorieux.

Portée courte : 0-15cm
Longue portée : 15-30cm
Force : 3 à courte portée ; 2 à longue portée

15.4.14 ARQUEBUSE

L'arquebuse est une arme à feu à canon court munie d'une crosse semblable à celle d'un fusil. C'est une arme grossière chargée par le canon. Le tir s'effectue en appliquant un morceau d'amadou enflammé sur un petit trou à la base du canon. L'arquebuse peut être utilisée comme n'importe quelle autre arme de jet mais elle doit être rechargée après chaque tir

Portée courte : 0-20cm
Longue portée : 20-40cm
Force : 4

Recharger une arquebuse prend un tour entier. Pendant qu'elles rechargent, les troupes ne peuvent ni se déplacer, ni tirer mais elles peuvent effectuer un unique changement de formation. Les troupes équipées d'arquebuses arrivent à la bataille avec leurs armes chargées. Lorsqu'elles ont rechargé leurs armes, elles peuvent se déplacer avant de tirer.

15.4.15 TROMBLON

Le tromblon est une arme encombrante et peu efficace, elle fait beaucoup de bruit mais peu de dégâts. Un tromblon doit être rechargé après chaque tir. Il tire une volée de plombs qui inflige D3 touches à portée courte.

Portée courte : 0-20cm
Longue portée : 20-40cm
Force : 3 à portée courte, 1 à longue portée

Recharger un tromblon exige que son propriétaire reste immobile pendant un tour entier. Une unité armée de tromblons arrive à la bataille avec ses armes chargées. Lorsque les tromblons ont été rechargés, les troupes qui en sont équipées peuvent se déplacer avant de tirer.

Les tromblons sont peu fiables : à chaque fois qu'un jet pour toucher donne un résultat naturel de 1 (avant toute application de modificateurs), lancez un D6 sur le tableau suivant pour déterminer ce qui s'est passé.

D6 Incident des tromblons

- 1-3 Le coup ne part pas. L'arme n'a pas de besoin d'être rechargée pour pouvoir tirer au prochain tour.
- 4-6 Le tromblon explose : il est détruit et son utilisateur subit une attaque automatique de Force 1D6.

15.5 LE FEU UTILISE COMME ARME

Le feu peut être utilisé comme arme contre les créatures ou les bâtiments. Certaines créatures ont même *peur* du feu. Les constructions peuvent être endommagées et même détruites par un incendie.

Les joueurs peuvent utiliser librement les armes enflammées si le MJ ne s'y oppose pas en raison de circonstances particulière (sous une pluie battante, par exemple).

15.5.1 PREPARATION DES ARMES ENFLAMMEES

La préparation des armes enflammées demande un tour complet d'immobilité. Les projectiles doivent être préparés pour chaque utilisation, ainsi, une unité d'archers utilisant des flèches enflammées peut tirer tous les deux tours. Les torches demandent un tour d'immobilité mais restent indéfiniment allumées : on considère qu'une nouvelle torche est allumée avec l'ancienne lorsque cette dernière se termine.

Restrictions : les armes enflammées ne peuvent pas être utilisées par les troupes montées (à cheval par exemple). Les portées maximales des projectiles enflammés sont diminuées de moitié.

15.5.2 LES CIBLES INFLAMMABLES

Une arme enflammée cause les dommages normaux pour son type : une flèche enflammée est équivalente à une flèche, une torche est considérée comme une arme à une main.

Une arme enflammée provoque, en plus, des dommages par le feu sur les cibles inflammables. Les toits de chaume, l'intérieur des maisons, les immeubles en bois et la végétation sèche sont des cibles inflammables. Les créatures ne sont pas inflammables à l'exception notable des momies et des hommes-arbres. C'est au MJ de décider si une cible est inflammable ou non.

15.5.3 DEGATS PAR LE FEU AUX CIBLES INFLAMMABLES

Une cible atteinte par une arme enflammée reçoit automatiquement des dommages par le feu. Ces dommages doivent être notés par le MJ. La quantité de dommages varie en fonction de l'arme utilisée.

Arme	Quantité de dommages
Flèche	1
Torche	1
Baliste	D3
Catapulte	D6
Boule de feu magique	D6
Éclair magique	D4

Les dommages par le feu sont notés, pour chaque créatures ou section de bâtiment, séparément des *Points de Vie* perdus.

Les créatures

Une créature inflammable peut subir autant de points de dommages par le feu qu'elle possède de points d'Endurance.

Par exemple, une créatures avec une E de 3 peut subir 3 points de dommages par le feu. Aucun jet de sauvegarde d'armure n'est autorisé.

Les constructions

Une construction touchée par des armes enflammées est affectées de la manière suivante :

Dommages par le feu cumulés	Effet
1-9	Le bâtiment se consume lentement. Aucun autre effet. Placez un morceau de coton sur le bâtiment pour représenter la fumée.
10-19	Le bâtiment s'enflamme, ajoutez D6 points de dommages par tour. Les figurines présentes dans la section en feu subissent une attaque de Force 2 par tour passé à l'intérieur. Les créatures inflammable subissent, en plus, D3 points de dommages par le feu.
20-29	Le bâtiment est un brasier : le toit s'effondre, causant une blessure aux figurines présentes à l'intérieur (jet de sauvegarde d'armure normaux). Les créatures inflammables subissent 1D3 points de dommages par le feu. Placez tous les survivants à l'extérieur de la construction.
30	Lorsqu'une section a subi 30 points de dommages par le feu est totalement détruite.

Lorsqu'une construction est composée de plusieurs sections, le feu peut se propager d'une section à une autre.

Lorsqu'une section a subi 10 points de dommages, le feu se propage aux sections voisines à la vitesse de D6 points par tour.

15.5.4 EXTINCTION

Chaque figurine essayant d'éteindre un incendie et ne faisant rien d'autre, annule 1 point de dommages par le feu. Un seau d'eau annule un point de dommages. Une chaîne de seaux peut fournir autant de seaux qu'il y a de figurine dans la chaîne moins 1 par 2,5cm entre la source d'eau et l'incendie.

Le MJ devra improviser si les joueurs trouvent d'autres moyens de combattre le feu. Certaines créatures, les élémentaires d'eau par exemple, peuvent éteindre les incendies.

15.6 LES POISONS ET LES VENINS

Le poison est un sujet aussi vaste qu'intéressant, il offre de nombreuses possibilités dans les jeux d'aventures fantastiques. Les poisons peuvent apparaître sous forme de potions, de boissons ou de gaz mais ces formes concernant plutôt les jeux de rôle. Les armes peuvent être enduites de poisons subtils. En plus des poisons fabriqués, certaines créatures, comme les serpents, produisent des venins.

Les règles suivantes concernent les armes empoisonnées et les venins animaux. Les utilisations plus précises et plus subtiles des poisons sont détaillées dans *Warhammer, le jeu de rôle fantastique*.

15.6.1 LES ARMES EMPOISONNÉES

Les armes ordinaires deviennent des armes empoisonnées lorsqu'elles sont enduites de poison. Une attaque réussie avec une arme ou un projectile empoisonné provoque des dommages par le poison en plus des dommages normaux.

Exemple : Un personnage touché par une flèche empoisonnée souffre de la blessure infligée par la flèche et de dommages additionnels causés par le poison.

Presque toutes les armes peuvent être traitées au poison, sauf les armes contondantes (comme les masses) qui ne percent généralement pas la peau. Masses, marteaux, massues et fléaux ne peuvent pas être empoisonnés.

Un seul type de poison peut être utilisé sur une arme : le mélange de plusieurs types provoque des réactions chimiques qui annulent les effets des poisons.

Seule une sélection des poisons communs les plus toxiques peut être utilisée à la bataille. Les personnages peuvent porter des armes empoisonnées s'ils le désirent. Une unité peut être équipée d'armes empoisonnées [si le MJ ou la liste d'armée vous l'autorise] mais tous ses membres doivent utiliser le même type de poison.

15.6.2 LES CRÉATURES VENIMEUSES

Les créatures possédant une attaque par le poison sont appelées venimeuses. Le venin animal fonctionne exactement comme les autres poisons et est traité, en toute chose, de la même manière.

Une créature venimeuse porte son attaque empoisonnée par morsure ou par empalement. La morsure ou l'empalement provoquent leurs dommages normaux, le venin cause des dommages supplémentaires. Le bestiaire précise quelles créatures sont venimeuses et la nature des attaques de ces dernières (morsure ou empalement).

15.6.3 EFFICACITÉ DES POISONS ET DES VENINS

Les venins affectent toutes les créatures dont la liste est donnée ci-après. Un poison n'affecte qu'un seul groupe de créatures, le joueur choisit le type de poison qu'il désire.

Type de poison	Créatures affectées
Humanicide	Humains, nains, halfelings, pygmées
Elvicide	Elfes
Racine noire	Orques, gobelins, hobgoblins
Trollicide	Ogres, trolls, géants, hommes-arbres
Mort aux lézards	Hommes-lézards, troglodytes, slanns
Fléau des démons	Démons
Feuille de vérité	Lycanthrope (sous forme animale)
Animalicide	Monstres et animaux
Racines des tombes	Morts-vivants

Notez bien le type de poison utilisé. Les poisons et les venins n'ont aucun effet sur les créatures éthérées.

Nous n'avons abordé que les poisons mortels car ceux-ci sont les mieux adaptés aux batailles de masse. Il existe cependant des poisons qui causent la paralysie, l'inconscience ou la destruction de la volonté : pour plus de détails, voyez *Warhammer, le jeu de rôle fantastique*.

15.6.4 EFFET DES BLESSURES EMPOISONNÉES

Les armes empoisonnées infligent d'abord des dommages normaux : enlevez normalement les pertes causées par le combat. Le nombre d'attaques empoisonnées est égal au nombre de jets *pour toucher* réussis. Les attaques empoisonnées affectent l'Endurance de la victime. Pour chaque touche, jetez 1D4-1 et déduisez le résultat de l'Endurance de la victime. Lorsque son Endurance tombe à zéro, une figurine est tuée.

Lorsqu'une unité entière est attaquée avec des armes empoisonnées, considérez d'abord les blessures normales infligées et enlevez les pertes en conséquence. Faites ensuite le total des dommages causés par le poison.

Exemple : 3 jets pour toucher réussis = 3 attaques empoisonnées. $3 \times D4-1 = 3, 2 \text{ et } 2 = 7$.

Enlevez les figurines tuées et notez les points restant comme pour les dommages normaux infligés aux créatures possédant plus d'1 Point de Vie.

Exemple : pour un dommage de 7 points d'Endurance sur une unité d'humains ($E=3$), enlevez 2 figurines (6 points d'E) et gardez le point restant en réserve.

Les blessures et les dommages par poison sont considérés séparément et affectent des membres différents de l'unité. Un personnage individuel attaqué par une arme empoisonnée perd à la fois des Points de Vie et d'Endurance.

15.6.5 GUÉRISON

Une figurine tuée par le poison ne peut pas guérir. Une figurine ayant perdu plus de la moitié de son *Endurance* ne peut pas guérir pendant la bataille, le MJ peut décider que la guérison est possible plus tard.

Une figurine ayant perdu la moitié ou moins de son E récupère automatiquement un point par tour.

16 LES MACHINES DE GUERRE

Il s'agit là de quelques machines de guerre génériques communes à de nombreuses races et nations : balistes, catapultes, bombardes, canons

16.1 ATTAQUE D'UNE MACHINE DE GUERRE

Une machine de guerre possède une *Endurance* et un nombre de *Points de Vie*, elle peut donc être attaquée au corps à corps lorsque son équipage a été éliminé ou mis en déroute. Les tirs normaux n'affectent pas une machine, elle est trop solide, mais les tirs d'autres machines peuvent s'avérer efficaces.

Dans un combat, les membres de l'équipage utilisent leur profil (le profil normal de leur race). L'équipage peut abandonner la machine à n'importe quel moment. S'ils sont pris pour cible, les servants peuvent compter la machine comme un *couvert léger*.

16.2 LES BALISTES

Une baliste est une machine destinée à lancer des traits comparables à de grosses flèches ou de petites lances. Nous appellerons baliste tous les engins de ce type par souci de simplification : les modélistes pourront trouver de nombreuses variantes historiques de ces machines (baliste, onagre, scorpion, etc).

16.2.1 ÉQUIPAGE

L'équipage normal d'une baliste est constitué de 3 servants.

16.2.2 MOUVEMENT

Si la baliste est montée sur roues, elle peut être poussée par son équipage à la vitesse de 2,5cm par servant, jusqu'à un maximum de 7,5cm. Les machines ne font jamais de mouvement de réserve, ne peuvent pas passer d'obstacle et ne peuvent pas traverser les terrains difficiles.

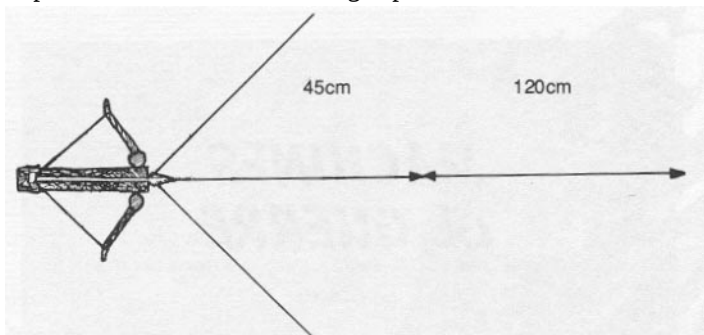
Si la baliste n'a pas de roues, son équipage au complet peut la tirer à une vitesse de 2,5cm. Pendant la phase de mouvement, on peut tourner une baliste dans une nouvelle direction. Une baliste déplacée ou tournée ne peut pas tirer dans le même tour.

16.2.3 TIR

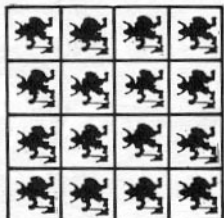
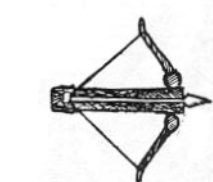
Une machine peut tirer un projectile pendant la phase de tir : utilisez pour cela les caractéristiques de l'engin.

Choisissez votre cible. La portée maximale de la baliste est de 120cm son angle de tir est 90°, il n'y a pas de portée minimale.

A partir de 45cm, le tir est à longue portée.



Effectuer un jet *pour toucher* normal. Si celui-ci réussit, la puissance et la vitesse du projectile sont telles que la figurine touchée subit 1D6 touches. La Force de ces touches est 6 à courte portée et 5 à longue portée. Si la cible porte une armure, n'oubliez



pas de modifier le jet de sauvegarde en raison de la force du coup.

Lorsque le projectile tue sa cible, il continue son chemin et frappe une figurine au rang suivant : la force de la touche est réduite d'1 point par rang traversé. Une même unité peut être ainsi transpercée de part en part.

1^{er} rang : 1 figurine subit D6 touches de Force 5

2^{ème} rang : 1 figurine subit D6 touches de Force 4

3^{ème} rang : 1 figurine subit D6 touches de Force 3

4^{ème} rang : 1 figurine subit D6 touches de Force 2

16.2.4 REMPLACEMENT DE L'ÉQUIPAGE

Un servant tué peut être remplacé par une figurine venant d'une unité voisine. Si le remplacement n'est pas possible, la machine peut continuer à tirer : lancez un D6 pour déterminer si elle est prête à temps.

Équipage de :	Résultat pour pouvoir tirer :
3 servants	Tir automatique
2 servants	Ne tire que sur 4, 5 ou 6
1 servant	Ne tire que sur 6

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Baliste	*	0	3	*	5	2	0	0	0	0	0	0

* voir texte

16.3 LES CATAPULTES

Une catapulte est une machine destinée à lancer des blocs de roche ou des projectiles similaires.

Nous appelons catapulte tous les engins de ce type par souci de simplification : les modélistes pourront trouver de nombreuses variantes historiques de ces machines (trébuchets, mangonneaux, etc.)

16.3.1 ÉQUIPAGE

L'équipage normal d'une catapulte est constitué de 3 servants.

16.3.2 MOUVEMENT

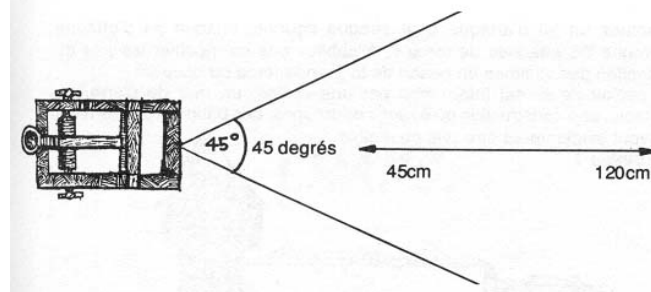
Si la catapulte est montée sur roues, elle peut être poussée par son équipage à la vitesse de 2,5cm par homme, jusqu'à un maximum de 7,5cm. Les machines ne font jamais de mouvement de réserve, ne peuvent pas passer d'obstacles et ne peuvent pas traverser les terrains difficiles.

Si la catapulte n'a pas de roues, elle est trop lourde pour pouvoir être déplacée. Pendant la phase de mouvement, on peut tourner la catapulte dans une nouvelle direction. Une catapulte déplacée ou tournée ne peut pas tirer dans le même tour.

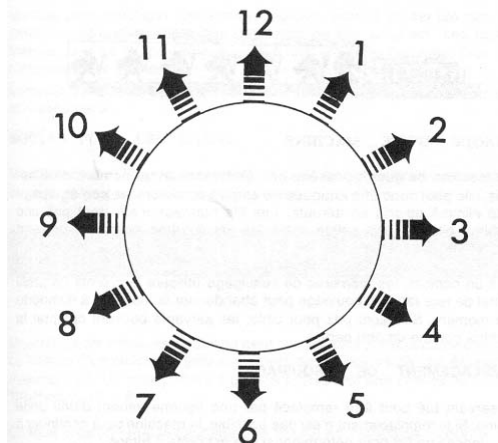
16.3.3 TIR

Une machine peut tirer un projectile pendant la phase de tir : utilisez pour cela les caractéristiques de l'engin. Choisissez votre objectif : celui-ci doit être un point visible par l'équipage ou le milieu d'une unité visible par l'équipage.

La portée maximale d'une catapulte est de 120cm, l'objectif doit se trouver dans l'angle de tir de la machine (45 degrés). La portée minimale d'une catapulte est 45cm, il n'est pas possible de tirer sur un objectif situé à une distance moindre, bien que le projectile puisse tomber par accident à moins de 45cm de la machine.

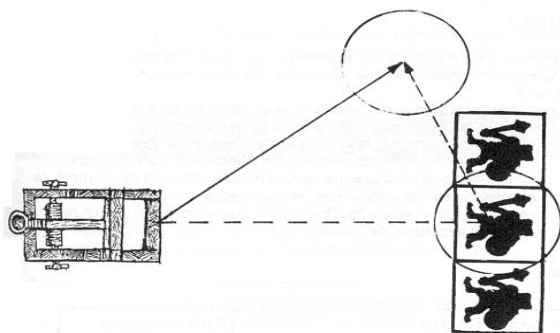


Lorsque vous avez choisi votre objectif, placez un cercle de carton de 7,5cm de diamètre sur le point d'impact et lancez un D20 pour déterminer si vous avez touché.



Un résultat de 13 à 20 est un coup au but.

Un résultat de 1 à 12 signifie que le projectile a été dévié dans la direction indiquée sur le diagramme : lancez 2D6 et déplacez le cercle de ce nombre de centimètres dans la direction indiquée.



Exemple : Le joueur obtient 8 sur son D20 : le projectile tombe trop à gauche et un peu trop court par rapport à l'objectif. Le résultat obtenu avec les 2D6 est 10 : le projectile tombe à 10cm du point visé.

Toute figurine dont le socle est entièrement ou partiellement recouvert par le cercle de carton peut être touchée. Lancez un D6 pour chaque figurine : 1, 2, 3 : la figurine réussit à éviter l'impact : elle est saine et sauve. 4, 5, 6 : la figurine est touchée. Les grandes créatures, moins agiles, ont plus de chance d'être atteintes : ajoutez 1 à votre jet de dé pour les créatures mesurant plus de 3 mètres.

Une figurine touchée subit D3 touches de Force 6. Effectuez normalement les jets pour blesser. Modifiez les jets de sauvegarde d'armure normalement à cause de la Force.

16.3.4 REMPLACEMENT DE L'ÉQUIPAGE

Un membre de l'équipage tué peut être remplacé par une figurine venant d'une unité voisine. Si le remplacement n'est pas possible, la machine peut continuer à tirer : lancez un D6 pour déterminer si elle est prête à temps :

Équipage de :	Résultat pour pouvoir tirer :
3 servants	Tir automatique
2 servants	Ne tire que sur 4, 5 ou 6
1 servant	Ne tire que sur 6

Profil	M	CC	CT	F	E	PS	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Catapulte	*	0	3	6	6	8	0	0	0	0	0	0

*voir texte

16.4 LES BOMBARDES

Une bombarde est un canon primitif, tirant des boulets de pierre ou de métal. Cette machine est difficile à fabriquer et peu fiable.

16.4.1 ÉQUIPAGE

L'équipage normal d'une bombarde est constitué de 5 servants.

16.4.2 MOUVEMENT

Si la bombarde est montée sur roues, elle peut être poussée par son équipage à la vitesse de 2,5cm par homme, jusqu'à un maximum de 7,5cm. Les machines ne font jamais de mouvement de réserve, ne peuvent pas passer d'obstacles et ne peuvent pas traverser les terrains difficiles.

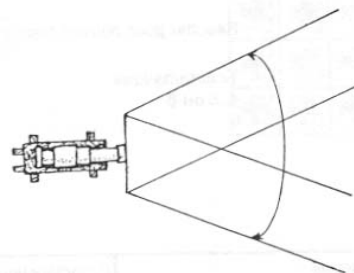
Si la bombarde n'a pas de roues, elle est trop lourde pour pouvoir être déplacée. Pendant la phase de mouvement, on peut tourner la bombarde dans une nouvelle direction. Une bombarde déplacée ou tournée ne peut pas tirer dans le même tour.

16.4.3 TIR

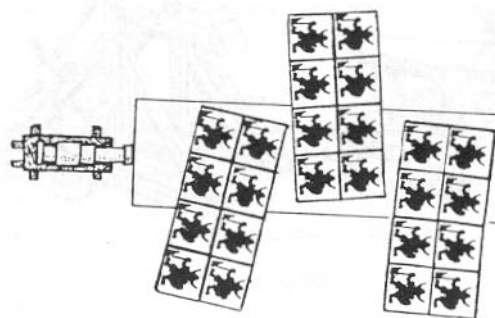
Une bombarde peut tirer un projectile pendant la phase de tir : utilisez pour cela ses caractéristiques.

La portée maximale est 120cm, le couloir de tir (voir plus loin) doit être compris dans un angle de 45 degrés à partir de la machine. Il n'y a pas de portée minimale. Une bombarde ne peut pas tirer sur un objectif situé plus haut qu'elle, par exemple des troupes à flanc de colline.

Les bombardes sont des armes si puissantes qu'elles creusent un véritable couloir de destruction à travers leurs cibles. Le couloir de tir est large de 5cm.

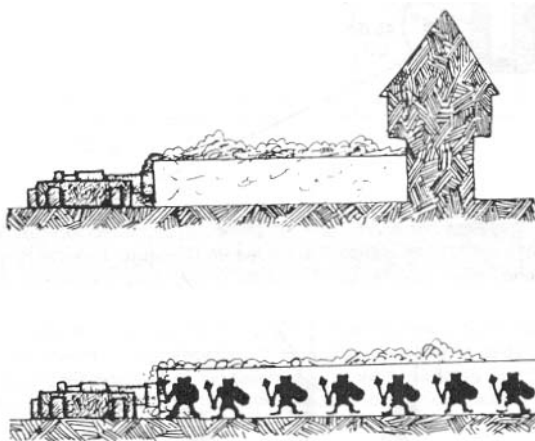


TOUTE figurine située dans le couloir de tir de 5cm x 120cm peut être touchée.



Effectuez un jet *pour toucher* pour chaque figurine, chaque touche provoque D6 touches de Force 6. N'oubliez pas de modifier les jets de sauvegarde d'armure des victimes en raison de la grande Force du coup.

Un couloir de tir est interrompu par une colline, un mur de pierre, un obstacle, une construction ou 6 rangs de troupes. Les bâtiments et les murs peuvent évidemment être pris pour cible.



16.4.4 INCIDENTS DE TIR

Si le premier D6 de la série de jets *pour toucher* d'un tir donne un résultat de 1, la bombarde fonctionne mal. Lancez un D6 pour déterminer les résultats de l'avarie.

D6 Incident des bombardes

- 1 Le coup ne part pas, réessayez au prochain tour.
- 2 Le coup ne part pas, il vous faut D3 tours pour réparer.
- 3 Le coup ne part pas, il vous faut D6 tours pour réparer.
- 4 L'affût se fend, la bombarde est définitivement hors d'usage
- 5 L'arme explose, chaque servent subit une attaque de Force 4, la bombarde est définitivement hors d'usage.
- 6 L'arme explose, toute figurine située dans un rayon de 12,5cm subit D3 attaques de Force 4.

16.4.5 REMPLACEMENT DE L'ÉQUIPAGE

Un servent tué peut être remplacé par une figurine venant d'une unité voisine. Si le remplacement n'est pas possible, la machine peut continuer à tirer : lancez un D6 pour déterminer si elle est prête à temps :

Équipage de :	Résultat pour pouvoir tirer :
5 servants	Tir automatique
4 servants	Ne tire que sur 4, 5 ou 6
3 servants	Ne tire que sur 6
2 servants ou moins	Tir impossible

16.4.6

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Bombarde	*	0	3	6	6	8	0	0	0	0	0	0

*Voir texte

16.5 LES CANONS

Les canons sont composés d'un affût monté sur roues. Ils sont chargés par la gueule et peuvent tirer des boulets ou de la mitraille.

16.5.1 ÉQUIPAGE

L'équipage normal d'une bombarde est constitué de 3 servants.

16.5.2 MOUVEMENT

Un canon peut être poussé par son équipage à raison de 2,5cm par servent. Sa vitesse maximum est de 7,5cm. Il n'effectue jamais de mouvement de réserve, ne peut passer d'obstacles et ne peut se déplacer sur terrain difficile.

16.5.3 TIR

Un canon peut tirer une fois pendant la phase de tir de son camp

Boulets : Sectionnez votre cible : soit une unité, soit une créature possédant au moins 3 Points de Vie, soit un bâtiment, soit un obstacle. L'angle de tir d'un canon est de 45°.

Lorsque vous tirez avec un boulet sur une unité, effectuez votre jet pour toucher normalement. Si vous touchez, chaque rang de

l'unité subit 1D3 attaques de Force 6. Un canon est extrêmement dévastateur lorsqu'il tire sur une formation en colonne ou lorsqu'il prend une unité de flanc. Le boulet ne peut cependant traverser plus de 8 rangs, ni atteindre une autre unité même si cette dernière est située juste derrière l'unité visée. Le nombre de figurines tuées ne peut excéder le double du nombre de rangs traversés par le boulet.

Figure 1

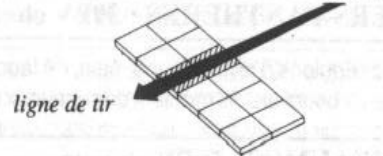
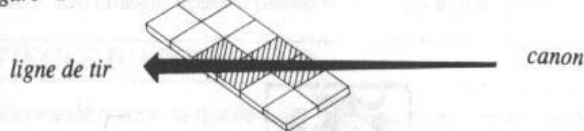


Figure 2



Les figures ci-dessous illustrent la manière dont un canon devient beaucoup plus meurtrier lorsqu'il prend une unité de flanc. En haut, le tir inflige 2D3 touches avec un maximum de 4 tués. En bas, le tir inflige 4D3 touches avec un maximum de 8 tués.

Mitraille : Ce type de projectile ne peut être tiré que si l'objectif se trouve à moins de 30cm. Il n'y a pas de longue portée. La mitraille agit sur toute une surface : utilisez un gabarit rectangulaire de 30cm de long sur 7,5cm de large. Ce gabarit sera placé, lors du tir, au contact du socle du canon et orienté dans la direction souhaitée à l'intérieur de l'angle de tir. Chaque figurine subit une touche automatique de Force 4. Si le jet pour blesser est un succès, une figurine subit D6 blessures au lieu d'une.

	Portée courte	Longue portée	Force
Boulet	0-60cm	60-120cm	D3 touche Force 6 par rang
Mitraille	0-30cm (gabarit)	-	1 touche F4 causant 1D6 blessure

Rechargement : Un canon doit être rechargé après chaque tir. On recharge au cours de la phase mouvement, ainsi le canon, s'il reste immobile, peut tirer à chaque phase de tir. S'il n'y a que 2 servants, le canon sera rechargé en deux phases de mouvement s'il n'y a qu'un servent, il faudra trois phases de mouvement pour recharger. Un canon ne peut être rechargé s'il est déplacé ou tourné. Charger avec un boulet ou avec de la mitraille prend exactement le même temps mais le joueur devra toujours spécifier quel type de munition il emploie.

Surchauffe : le gros problème des canons est leur tendance à chauffer. Notez sur un papier la chaleur de chacun de vos canons : elle commence à zéro et augmente de 2 points à chaque tir. A la fin de chaque tour pendant lequel le canon n'a pas tiré, la chaleur redescend d'1 point (jamais au dessous de zéro). Lorsqu'un canon tire, lancez un D6 avant d'effectuer votre jet *pour toucher* : si le résultat est inférieur ou égal à sa chaleur, le canon explose, se détruisant et occasionnant une touche automatique de Force 6 à chacun de ses servants. Toute autre figurine située dans un rayon de 15cm subit une touche automatique de Force 1D6.

Exemple :

Tour 1 : Le canon tire, il n'a aucune chance d'exploser

Tour 2 : Le canon ne tire pas, sa chaleur descend à 1 point

Tour 3 : Le canon tire, un D6 est lancé, résultat = 2 : pas de problème ; la chaleur monte à 3 points.

Tour 4 : Le canon tire : pas très prudent ! Un D6 est lancé, résultat = 2 ; la chaleur était à 3 points et le canon explose.

16.5.4 REMPLACEMENT DE L'ÉQUIPAGE

Un membre de l'équipage tué peut être remplacé par une figurine venant d'une unité voisine. Si le remplacement n'est pas possible, la machine peut continuer à tirer : lancez un D6 pour déterminer si elle est prête à temps :

Équipage de :	Résultat pour pouvoir tirer :
3 servants	Tir automatique
2 servants	Ne tire que sur 4, 5 ou 6
1 servant	Ne tire que sur 6

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Canon	*	0	**	*	6	8	0	0	0	0	0	0

* voir texte ** selon équipage

17 LES CHARS

Un char peut constituer une arme redoutable, surtout s'il est tiré par des créatures agressives telles que des loups ou des sangliers. Les règles traitées dans ce chapitre s'appliquent à tous les types de chars, tirés par n'importe quels animaux. Le socle du char doit contenir le char et l'attelage et être assez long et assez large pour que l'ensemble y tienne.

17.1 CHARGEMENT MAXIMAL D'UN CHAR

Un attelage de créatures de trait ne peut pas tirer plus d'une certaine charge. La charge d'un char est égale aux *Points de Vie* de son équipage maximum x 2.

Chaque créature attelée peut tirer une charge équivalente à sa Force. Notez que la charge d'un char ne diminue pas si son équipage n'est pas au complet.

Exemple : Un char portant 3 gobelins représente une charge de $1(B) \times 3 (\text{individus}) \times 2 = 6$. Un attelage de 2 loups peut tirer $3(F) \times 2 (\text{animaux}) = 6$ points de charge.

Un char tiré par 2 loups peut donc transporter 3 gobelins.

17.2 MOUVEMENT D'UN CHAR

Un attelage peut tirer un char à la vitesse maximale des créatures qui le composent moins 5cm. Les chars effectuent un mouvement de réserve normal.

17.3 TIR SUR UN CHAR

Tous les tirs doivent être dirigés sur le char, pas sur l'équipage ni sur l'attelage. Un char est considéré comme une grande cible. Chaque touche réussie peut frapper la caisse du char, un membre de l'équipage ou une bête de trait. Lancez un D6 pour chaque touche réussie.

D6 Localisation des touches sur les chars

- 1-4 La caisse est touchée
- 5 Un membre de l'équipage est touché
- 6 Un animal de trait est touché

17.4 LE CHAR AU COMBAT

L'équipage et l'attelage possèdent des profils normaux selon leurs types. Les dommages qui leurs sont infligés sont notés séparément des dommages causés au char lui-même.

En combat, tous les membres de l'équipage peuvent participer, y compris le conducteur. L'équipage combat les ennemis en contact socle à socle avec le char, que ces derniers soient à l'avant, sur les flancs ou à l'arrière du char. Les créatures de l'attelage peuvent combattre les ennemis placés devant elles si elles possèdent des Attaques.

En plus des Attaques de l'équipage et de l'attelage, le char lui-même provoque des dommages. Durant le premier tour de combat, lorsqu'il charge pour parvenir au contact, le char provoque D3 touches automatiques de Force 4 aux créatures placées devant lui. Un char équipé de faux provoque une touche automatique supplémentaire par nombre de faux (normalement elles sont 2).

Les troupes attaquant un char en combat utilisent la CC du char contre la leur pour effectuer leurs jets *pour toucher*. Une touche réussie peut, exactement comme un tir, atteindre le char, l'équipage ou l'attelage. Utilisez le même tableau que les tirs ci-dessus.

17.5 RESULTATS DES DEGATS SUR LES CHARS

La perte d'un membre de l'équipage réduit l'efficacité du char en combat. Lorsque tous les membres de l'équipage ont été tués, le char entre immédiatement en déroute.

La perte d'un animal de trait force le char à s'arrêter définitivement. L'équipage peut descendre et continuer le combat à pied.

Lorsque le char lui-même est touché, lancez un D10 pour déterminer si une partie vitale de sa structure a été endommagée.

D10 Dégâts sur les chars

- 1-6 Aucun effet
- 7 Le char est déséquilibré, un membre de l'équipage est projeté par-dessus bord. Il se rompt le cou et meurt instantanément sans avoir droit à aucun jet de sauvegarde d'armure.
- 8 L'essieu se brise, le char doit s'arrêter. Au prochain tour il glissera de D10 cm et s'arrêtera définitivement. Tout ennemi rencontré pendant la glissade pourra être attaqué normalement.
- 9 Le timon se brise. Au prochain tour, l'attelage continuera à se battre s'il était déjà en combat, sinon, il chargera l'ennemi le plus proche. Le char est hors d'usage, l'équipage peut continuer à pied.
- 10 Le char perd une roue et se retourne : il est détruit. L'équipage peut continuer à pied.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Char	*	3	*	4	4	5	3	-				Selon équipage
*voir texte												

18 LES CONSTRUCTIONS

Les règles suivantes permettent au MJ de contrôler les mouvements des troupes à l'intérieur et à l'extérieur des constructions sans avoir à recourir à des diagrammes complexes.

18.1 DEGATS AUX CONSTRUCTIONS

Les édifices, les fortifications et les autres constructions (murs, planchers, plafonds, etc) peuvent être endommagés par des combats ou par des tirs de projectiles assez puissants. En combat, les attaques contre les bâtiments réussissent automatiquement. Les grandes créatures, possédant une Force suffisante, peuvent essayer d'abattre les maisons. Dans ce cas, les Attaques touchent automatiquement.

Les bâtiments et les murs libres sont divisés en *sections*. Une section de bâtiment mesure 10cm x 10cm. Si une construction possède des dimensions supérieures à 10cm, elle sera considérée comme un ensemble de deux sections (ou plus) de tailles à peu près égales. Chaque section subit ses propres dégâts et peut être démolie alors que le reste du bâtiment comporte une ou plusieurs sections et d'en informer les joueurs avant la partie, il est conseillé de consigner ces informations par écrit.

Une section de mur libre mesure jusqu'à 10cm de longueur. Un mur libre est un mur n'entrant pas dans la composition d'un bâtiment, bien qu'il puisse s'appuyer sur un bâtiment, faire partie d'un enclos ou délimiter un champ.

Chaque section possède un nombre de Points de "Vie" au même titre qu'une créature. Voici quelques exemples :

Constructions	Endurance	PV/section
Huttes en paille ou en boue, cabanes en bois	7	2
Bâtiments de bois, de pierre ou de ciment	7	5
Tours de pierre, de ciment	7	10
Murs de briques, de pierre, de ciment	7	5
Barricades de bois et d'objets divers	6	5

18.1.1 JETS DE SAUVEGARDE

Les structures de brique, de pierre ou de ciment ont une sauvegarde "d'armure" de 5 ou 6 contre la perte de chaque Points de Vie.

18.1.2 EFFONDREMENT

Un bâtiment ou une section qui perd tous ses PV s'effondre. Les troupes placées à l'intérieur de la construction ou sur son toit perdent un PV. Elles sont autorisées à tenter un jet de sauvegarde d'armure.

18.1.3 PASSAGE A TRAVERS LES CLOISONS

Des troupes convenablement équipées peuvent se frayer un chemin à l'intérieur des bâtiments en abattant les cloisons, les toits, les planchers, etc. Les Attaques touchent automatiquement. Un jet "pour blesser" réussi provoque une brèche de taille suffisante pour qu'une créature de taille humaine puisse passer durant la prochaine phase de mouvement. Le passage à travers une brèche demande tout le potentiel de mouvement de la créature. Les blessures causées aux cloisonnements ne comptent pas comme des blessures infligées au bâtiment.

Voici l'Endurance de divers cloisonnements :

Cloisonnements	Endurance
Cloison de bois (épaisse)	7
Cloison de bois (fine)	6
Clayonnage, torchis, chaume	5
Plancher de bois ou d'argile	7
Toit de roseau ou de chaume sur du bois	6

18.1.4 DEFONCER UNE PORTE

Une porte verrouillée ou barrée de l'autre côté devra être défoncée.

Type de portes	Endurance	PV
Porte renforcée	7	4
Porte en bois (épaisse)	6	3
Porte en bois (fine)	6	1

18.2 MOUVEMENTS EN INTERIEUR

La méthode idéal pour gérer ce type de mouvement consisterait à dessiner des plans à l'échelle avec les portes, les escaliers, etc. Ceci représenterait beaucoup de travail pour le MJ

Quelques règles simples peuvent faire l'affaire au cours d'une bataille sur table :

1. Les figurines peuvent se déplacer librement à l'intérieur d'une section tant qu'elles n'ont pas à s'occuper de portes.
2. Lorsqu'une figurine est à l'intérieur d'un bâtiment, elle peut se déplacer d'une section à une autre en utilisant tout son mouvement. Si elle dépense une partie de son potentiel de mouvement sur une porte (ouverture, déverrouillage, etc), elle ne pourra pas atteindre une autre section pendant ce tour.
3. En intérieur, le mouvement de réserve n'existe pas.
4. Une figurine peut se déplacer vers le haut ou le bas plutôt qu'horizontalement : on considère qu'elle utilise des escaliers.
5. Les membres d'une unité ne doivent pas s'éloigner de plus d'une section et/ou un étage d'un autre membre au moins de même unité.

Ces règles sommaires sont suffisantes pour contrôler les mouvements en intérieur dans la plupart des parties. Le MJ appliquera son bon sens à toute situation que les règles ne couvrent pas.

18.2.1 PASSER UNE PORTE

Les portes ouvertes peuvent être passées sans pénalité. Les portes fermées doivent être ouvertes. Les portes verrouillées ou barrées doivent être déverrouillées ou dégagées avant d'être ouvertes. Les portes peuvent également être défoncées.

Ouvrir une porte et la franchir compte comme un passage d'obstacle. Refermer une porte derrière soi compte aussi comme un passage d'obstacle. Déverrouiller, verrouiller, mettre ou enlever une barre sur une porte sont des actions qui comptent également comme des passages d'obstacles. Passer dans une embrasure encombrée par les débris d'une porte défoncée compte comme un passage d'obstacle.

Un passage d'obstacle fait perdre à une figurine la moitié de son potentiel de mouvement. S'il reste du mouvement après le passage, arrondissez les fractions au demi-centimètre supérieur.

Exemples : Un personnage peut :

- Déverrouiller une porte, l'ouvrir et la passer : ceci lui prend tout son mouvement.

- Fermer une porte et la verrouiller : ceci lui prend tout son mouvement.

- Déverrouiller une porte en enlever une barre sur la porte : ceci lui prend tout son mouvement.

Une seule figurine peut occuper une embrasure de porte à un moment donné. Lorsqu'une porte est ouverte, il n'y a aucun problème, la seule limitation au nombre de figurine pouvant passer est le potentiel de mouvement de ces dernières. En un tour, 4 figurines ayant un potentiel de mouvement de 8,5cm peuvent passer une porte ouverte. S'il faut ouvrir la porte, seules 2 figurines pourront passer. S'il faut déverrouiller la porte et l'ouvrir, seul une figurine pourra passer pendant le tour.

18.3 TIRS A PARTIR DE BATIMENTS

Les troupes tirant depuis les bâtiments sont considérées comme étant derrière des couverts. Les figurines placées sur les toits bénéficient d'un couvert lourd vis-à-vis des troupes au sol, mais non vis-à-vis des troupes aériennes ou des soldats placés au même niveau qu'elles dans un autre bâtiment. Le MJ déterminera les situations dans lesquelles il est possible de tirer des fenêtres. Lorsqu'un bâtiment comporte de fenêtres, une figurine peut tirer d'une fenêtre.

18.4 LES TROUPES AERIENNES ET LES BATIMENTS

Voici une correspondance entre les niveau d'altitude des troupes volantes et les étages des constructions. Les bâtiments peuvent être extrêmement variables et le MJ se verra parfois obliger de préciser leur hauteur.

Niveau d'altitude	Étage
Haut	10 ^{ème} et plus
Bas	Des fenêtres du 2 ^{ème} et celles du 10 ^{ème}
Attaque	Toit d'un bâtiment d'un étage
Sol	Des fenêtres du premier au sol.

Une créatures volante décollant d'un position haute ou basse altitude n'a pas à monter mais peut tout de suite plonger ou voler horizontalement. Une créature décollant d'une position à altitude d'attaque doit monter.

Exemple : Une créature volante décollant du toit d'une maison à un étage, part d'une altitude d'attaque et peut monter d'un niveau pour atteindre une altitude basse. Une créature volante décollant d'un fenêtre située au second étage part d'une altitude basse et peut monter d'un niveau pour atteindre une altitude haute.

19 LES CREATURES VOLANTES ET LES ATTAQUES AERIENNES

Le Bestiaire indique les créatures qui peuvent voler. Il existe trois sortes de créatures volantes :

Les piqueurs ont un vol puissant leur permettant d'atteindre de hautes altitudes et de plonger sur leur proie. L'aigle géant est un piqueur typique.

Les planeurs volent moins bien mais peuvent se maintenir en position à peu près stable dans les airs, ce qui leur permet d'attaquer des ennemis au sol. La harpie est un bon exemple de planeur.

Les voleurs ont de la peine à voler. Dans les airs, ils sont lents et maladroit. Ils préféreront souvent se poser avant d'engager un combat. Quelques très gros dragons sont des voleurs.

19.1 LES NIVEAUX D'ALTITUDE

Il existe trois niveaux d'altitude :

- Haute altitude
- Basse altitude
- Altitude d'attaque

Toutes les troupes aériennes commencent le jeu à haute altitude.

Lors de leur mouvement, les créatures volantes peuvent *monter*, *descendre* ou *voler horizontalement*.

Les piqueurs peuvent monter ou descendre de deux niveaux d'altitude durant leur mouvement (passer, par exemple, de haute altitude à altitude d'attaque). Les planeurs peuvent monter d'un niveau ou descendre de deux. Les voleurs ne peuvent monter et descendre que d'un niveau.

19.2 LE MOUVEMENT DES TROUPES AERIENNES

Les troupes volantes ne sont pas placées sur la table en début de partie. On considère qu'au début de la bataille elles sont totalement hors de vue aussi bien de leurs alliés que de leurs ennemis.

Au cours de leur phase de mouvement, les troupes volantes peuvent entrer dans l'espace aérien du champ de bataille. Elles peuvent entrer par n'importe quel point du bord de table du joueur qui les contrôle : placez les figurines sur le bord de la table. Il doit être évident qu'une figurine vole et ne se déplace pas simplement sur le sol : marquez-la avec un morceau de papier ou utilisez un socle spécial.

Le potentiel de mouvement aérien d'une créature dépend de son type de vol (piqueur, planeur ou voleur) et de son action en vol (monter, descendre ou voler horizontalement). Le tableau ci-dessous donne la distance **minimale** (premier chiffre) et la distance **maximale** (second chiffre) qu'une créature volante peut parcourir en un tour. Une créature ne peut voler plus vite que son maximum, ni plus lentement que son minimum (sous peine de s'écraser au sol).

	Montée	Descente	Vol horizontal
Piqueur	10-20 cm	30-70 cm	15-40 cm
Planeur	2,5-10 cm	2,5-30 cm	2,5-25 cm
Voleur	10-10 cm	35-40 cm	10-25 cm

Les créatures volantes doivent se déplacer en ligne droite, elles ne peuvent effectuer ni demi-tour, ni roues pendant leur mouvement. Le joueur décide de la direction initiale de vol de chaque figurine et la déplace dans cette direction.

En réalité une créature volante effectue des virages, des spirales ou des loopings, mais toutes ces manœuvres sont prises en compte dans ses déplacements maximums et minimums. Ainsi, des créatures rapides et agiles en vol peuvent parcourir des distances plus courtes ou plus variables, ceci afin de simuler leurs

manœuvres aériennes.

19.3 LES TIRS SUR LES TROUPES VOLANTES

Les créatures volant à *altitude d'attaque* peuvent être prises pour cibles depuis le sol. Elles sont considérées comme des cibles normales, au même titre que les troupes au sol.

Les créatures volant à *basse altitude* peuvent être prises pour cible depuis le sol. On ajoutera cependant 25 cm à la distance horizontale les séparant des tireurs.

Les créatures volant à *haute altitude* peuvent être prises pour cible depuis le sol. On ajoutera cependant 50 cm à la distance les séparant des tireurs.

19.4 LES TIRS DES TROUPES VOLANTES

Les créatures volantes peuvent tirer sur des troupes au sol quelque soit l'altitude à laquelle elles se trouvent. La portée est simplement équivalente à la distance horizontale entre le tireur et sa cible, sans aucune considération d'altitude.

Des créatures en vol peuvent tirer sur d'autres créatures en vol. Lorsque la cible est plus basse que le tireur, ne considérez que la distance horizontale entre eux. Lorsque la cible est plus haute que le tireur, ajoutez 25 cm à la distance horizontale par niveau d'altitude de différence.

19.4.1 LE BOMBARDEMENT

Lorsqu'une créature survole une unité ennemie, elle peut la bombarder en lâchant des objets divers : elle peut accomplir cette action à n'importe quelle altitude *sauf si elle se trouve engagée en combat*. Un bombardement n'interdit pas le tir de projectiles pendant la phase de tir.

Les objets lancés sur l'ennemi sont généralement des pierres, des briques, des poutres et autres projectiles improvisés. On ne peut pas effectuer de bombardement avec des projectiles normaux (haches de jet, javelots, etc.), ces armes doivent être lancées pendant la phase de tir.

Une unité volante doit atterrir pour ramasser les munitions de son bombardement. L'unité doit sortir de la table, atterrir, charger les objets et revenir avec son chargement. Les créatures volantes doivent rester hors-table pendant un tour complet. Au début des tours suivants, lancez un D6 : un résultat de 6 signifie que l'unité peut revenir en jeu après avoir fait provision de projectiles divers. Placez l'unité en un point quelconque de votre bord de table et déplacez-la normalement. Une unité peut abandonner sa recherche de projectiles et revenir en jeu au début d'un tour.

Pour chaque figurine effectuant un bombardement, suivez la procédure ci-dessous :

1. Déterminez un objectif situé directement sur la trajectoire de la figurine.
2. Lancez 2D6.
3. Déduisez du résultat des dés : 2 à haute altitude, 5 à basse altitude, 7 à altitude d'attaque.

Le résultat indique la distance en centimètres séparant le point d'impact de l'objectif visé. Un résultat de zéro ou moins signifie que l'objectif est atteint. Lorsqu'un objectif est touché, effectuez un jet *pour blesser* à l'aide de la Force de la créature volante plus le bonus d'altitude :

Altitude	Bonus à jet pour blesser
Altitude d'attaque	-
Basse altitude	+1
Haute altitude	+2

Une créature plus forte peut porter des objets plus lourds, donc plus meurtriers. On ne tiendra pas en compte les projectiles ayant manqué leur cible. Pourtant, si le MJ le désire, il est possible de déterminer au hasard leur point de chute et en déduire les dégâts éventuels.

19.5 ATTERISSAGE ET DECOLLAGE

19.5.1 ATTERISSAGE

Les créatures se trouvant à *altitude d'attaque* à la fin de leur mouvement peuvent atterrir si elles le désirent.

Les créatures qui atterrissent ne peuvent pas effectuer de mouvement au sol durant le même tour, cependant elles peuvent éventuellement effectuer un mouvement de réserve au sol.

19.5.2 DÉCOLLAGE

Les créatures qui commencent leur mouvement au sol peuvent décoller et atteindre l'altitude d'attaque. Elles ne peuvent pas monter plus haut pendant cette phase de mouvement. Une créature ne peut pas effectuer un mouvement au sol puis un mouvement aérien pendant le même tour, cela signifierait qu'elle se déplace deux fois de suite.

19.6 COMBAT CONTRE DES TROUPES AU SOL

Les troupes volantes ne peuvent arriver au combat qu'à altitude d'attaque. Une créature en vol ne peut pas charger : elle ne reçoit ni mouvement supplémentaire, ni bonus lorsqu'elle arrive au combat. Elle se déplace au-dessus de son adversaire pour l'attaquer. Il est très difficile, en pratique, de placer les figurines les unes au-dessus des autres : placez-les de la même manière que dans un combat normal. Si l'unité au sol est déjà engagée dans un combat, les figurines volantes seront impossibles à placer correctement : dans cette situation, improvisez du mieux que vous pourrez.

Dans un combat au sol, les figurines en contact socle à socle peuvent se combattre. En cas d'attaque aérienne, les figurines dont les socles sont en partie ou totalement au-dessous de ceux de leurs adversaires peuvent combattre. En cas de désaccord, le MJ décidera des figurines pouvant combattre.

Lorsque les troupes aériennes attaquent des troupes au sol, elles *attaquent toujours les premières* même si leur *Initiative* est inférieure.

Les créatures volantes font leurs jets *pour toucher* et leurs jets *pour blesser* tout à fait normalement. Les troupes au sol font leurs jets d'attaque en utilisant leur propre CC, mais la CC des créatures au vol devient automatiquement 10 lorsqu'elles sont attaquées.

Les troupes en vol peuvent interrompre un combat à n'importe quelle phase de mouvement de leur camp. Elles sont d'ailleurs

fréquemment obligées de rompre le combat à cause de leur déplacement minimum obligatoire.

Exemple :

5 harpies (CC : 5) attaquent une unité de 20 hommes (CC : 3). Le MJ estime que seuls 10 hommes de l'unité sont en position pour combattre. Les harpies attaquent les premières car elles sont en vol (bien que leur I ne soit que de 2 contre 3 pour les hommes). Les CC sont 5 contre 3 : il faut faire 4 au jet pour toucher pour toucher l'adversaire. Les harpies dont 3, 3, 4, 6 et 6 : trois attaques réussissent. Les jets de dommages sont ensuite effectués et un homme est tué : il reste 9 hommes pour attaquer à leur tour. Les hommes ont une CC de 3, les harpies une CC de 10 puisqu'elles sont en vol. 3 contre 10 : il faut faire 8 (c'est à dire un 6 suivi d'un 5 ou d'un 6) pour toucher ; les hommes font 2, 3, 3, 4, 4, 5, 5, 6 et 6, et les deux 6 sont suivis d'un 1 et d'un 4 : toutes les attaques échouent.

19.6.1 RECULS

Une unité au sol devant effectuer un recul à la suite d'un combat contre des créatures en vol reste sur place. Le recul est cependant pris en compte.

Une unité mise en déroute par des créatures en vol se dirige vers son bord de table.

Une unité devant reculer à la suite d'un combat mené à la fois contre des créatures en vol et des ennemis au sol effectue son recul normalement.

Une unité volante devant effectuer un recul est *obligée* de monter d'un niveau d'altitude pendant son prochain mouvement.

19.7 COMBAT DANS LES AIRS

Des créatures en vol peuvent s'attaquer mutuellement en arrivant au contact socle à socle si elles sont au même niveau d'altitude. Le combat est résolu normalement mais chaque adversaire possède une CC de 10 en défense puisqu'il est en vol. Le combat aérien est une entreprise hasardeuse, chaque figurine essayant de délivrer des coups à l'ennemi tout en manœuvrant dans le ciel.

Les troupes en vol ne peuvent pas charger : elles ne reçoivent aucun mouvement supplémentaire ni aucun bonus de charge. Elles ne peuvent pas non plus fuir devant une attaque ni rester sur place et lancer des projectiles sur leurs assaillants.

Toutes ces interdictions représentent le fait que le combat aérien est une suite d'actions simultanées empêchant toute préparation d'armes de jet et toute manœuvre un tant soit peu complexe.

Résolvez les combats normalement par ordre d'*Initiative*.

20 LA MAGIE

Les sorciers et la magie représentent un facteur primordial dans les batailles de *Warhammer*. Les sorciers ont la faculté d'utiliser la magie et de lancer des sorts qui peuvent influencer fortement le cours de la bataille, voir même, décider de son issue.

La magie, soyez-en sûr, ne fournit guère de succès instantanés et garantis. La plus grande part de cet art, très long et très difficile à apprendre, demande l'utilisation d'ingrédients et d'objets spécifiques, exige l'attente de circonstances favorables et impose au jeteur de sorts d'étranges restrictions. Toute cette partie sur la magie est inutilisable sur le champ de bataille où le temps manque pour effectuer des calculs précis et compliqués.

À la bataille, un sorcier n'utilise que les sorts très simples regroupés sous le nom de magie de bataille. Ce volume traite uniquement de cette sorte de magie, les types de magie plus complexes sont traités dans *Warhammer, le jeu de rôle fantastique*.

20.1 LE NIVEAU DE MAÎTRISE

Le niveau de maîtrise d'un sorcier représente son degré de pouvoir et sa position parmi les siens. Les niveaux de maîtrise vont de 1 à 4 ; ils ne correspondent pas vraiment à des grades, même si, quelquefois, un sorcier peut se donner ou recevoir un titre. Certains sorciers appartiennent à des écoles de magie spécifiques ou adoptent une philosophie magique particulière : ce sont les cultistes, ils sont semblables aux autres sorciers bien que leur enseignement soit particulier et qu'ils portent plus fréquemment des titres.

Niveau 1 : Novice, apprenti ou initié d'un culte magique. Les sorciers de premier niveau sont souvent jeunes et/ou débutants. Certains ne dépassent jamais ce niveau et se contentent des pouvoirs sommaires dont ils disposent.

Niveau 2 : Sorcier expérimenté, il n'aura aucune peine à trouver un emploi mais préférera, la plupart du temps, rester indépendant. Il peut être membre à part entière d'un culte magique. Il est dans ce cas appelé acolyte.

Niveau 3 : Sorcier très expérimenté et d'une puissance personnelle considérable, il est souvent riche, célèbre et d'âge mûr. S'il appartient à un culte, il en sera un membre officiel respecté appelé adepte.

Niveau 4 : Sorcier extrêmement puissant, il a souvent d'autres sorciers sous ses ordres. Il peut être le chef et le maître à penser d'un culte magique et recevoir le titre de mage. Un sorcier de quatrième niveau possède une position sociale comparable à celle d'un monarque.

20.2 LE NIVEAU MAGIQUE

Le niveau magique représente la force magique. Un sorcier possédant une grande constitution pourra lancer plus de sorts, avec plus de chances de succès, qu'un magicien ayant une constitution plus faible. Tous les sorciers commencent la bataille avec leur maximum de points de constitution ou PM :

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
10 PM	20 PM	30 PM	40 PM
ou 3D6	ou 6D6	ou 9D6	ou 12D6

Lorsqu'un sort est lancé, déduisez son coût en PM du nombre de PM total du sorcier.

20.2.1 RECUPERATION DES POINTS DE MAGIE

Si un sorcier se repose du début de son tour jusqu'au début de son tour suivant, il regagne un *Point de Magie*. Un sorcier au repos doit rester totalement inactif : il ne peut ni se déplacer, ni combattre, ni même parler.

20.3 LES SORTS

Chaque sorcier peut lancer *un seul sort* dans la phase de magie de son tour. Il peut utiliser des sorts de niveau égal ou inférieur à son niveau de maîtrise. Il ne peut lancer que des sorts appartenant à la liste de ceux qui lui sont disponibles.

La description des sorts comprend les informations suivantes :

Niveau du sort : Les sorts sont répartis sur quatre niveaux de complexité équivalents aux quatre niveaux de maîtrise. Les sorts de niveau 1 sont les plus faciles à lancer et les moins coûteux en PM. Les sorts de niveau 4 sont les plus difficiles et exigent davantage de PM.

Énergie : Lorsqu'un sorcier tente de jeter un sort, il dépense de l'énergie (la quantité demandée varie d'un sort à l'autre). L'énergie est déduite du nombre de PM du sorcier dès que le sort est jeté.

Svg. magique : indique si le sort autorise ou non une sauvegarde magique (cf. plus bas).

Portée : Portée du sort.

Description : Chaque sort possède ses propres effets, sa portée, etc.

20.3.1 LANCER UN SORT

Lorsque le sorcier a choisi son sort, il essaye de le lancer. Le bon fonctionnement de la magie dépend des PM restant au sorcier. S'il lui reste 12 PM ou plus, le sort fonctionne toujours. S'il lui reste moins de 12 PM, le sort peut échouer : un test est nécessaire pour déterminer son succès.

Jetez 2D6 : si le résultat est inférieur ou égal aux PM restant du sorcier, le sort est lancé. Si le résultat est supérieur à son nombre de PM, le sorcier a échoué.

Après avoir tenté de jeter un sort, le sorcier soustrait l'énergie utilisée de son nombre de PM restants, même s'il a échoué.

20.3.2 LES SORCIERS ET LES ARMURES

Le port de l'armure et du bouclier constituent un handicap pour un sorcier désireux d'utiliser correctement sa magie, l'embarrassant pendant le rituel et provoquant des interférences magiques.

Les sorciers évitent donc le port de l'armure, à l'exception de légères protections comme des brassards ou des casques qui ne gênent en rien leurs actions magiques puisqu'elles ne confèrent aucun jet de sauvegarde.

Si un sorcier désire tout de même porter une armure ou un bouclier, il ne peut pas regagner de PM par le repos ; de plus, pour jeter ses sorts, il devra dépenser un PM supplémentaire par "point" de sauvegarde dont il bénéficie (s'il a une sauvegarde d'armure de 6 : +1 PM, de 5 ou 6 : +2 PM, de 4, 5 ou 6 : +3 PM). Le jet de sauvegarde d'armure dû à une monture n'entre pas en ligne de compte. Mais si la monture est équipée d'un caparaçon, le jet de sauvegarde dû à cette armure sera pris en compte.

20.3.3 JET DE SAUVEGARDE MAGIQUE

Un personnage ou une unité subissant une attaque magique peut tenter un jet de sauvegarde pour résister aux effets du sort si cela est autorisé par la description du sort. Une unité n'effectue qu'un seul jet de dés dont le résultat est appliqué à tous ses membres. Les personnages, même s'ils accompagnent une unité, effectuent leurs jets séparément. Si le jet de sauvegarde est réussi, l'unité (ou le personnage) est totalement indemne ; s'il échoue, l'unité (ou la créature) est affectée normalement par le sort.

Lancez 2D6 : si le résultat est inférieur ou égal à la *Force Mentale* de l'unité ou du personnage, le test est un succès et le sort n'a aucun effet. Si le résultat est supérieur à la FM de l'unité ou de la créature, c'est un échec et le sort prend effet normalement.

Amélioration des attaques

Un sorcier attaquant par la magie peut utiliser ses Points de Magie pour améliorer son sort. Lorsqu'il jette un sort, il doit déclarer combien de PM il utilise à cet effet. Pour chaque PM utilisé, la FM de la victime du sort est momentanément réduite d'un point, rendant son jet de protection plus difficile à réussir. Lorsque le jet de protection a été effectué, la FM redevient normale et le sorcier retranche les PM utilisés de son total de constitution.

Amélioration des jets de sauvegarde magique

Un sorcier attaqué par la magie peut utiliser ses PM pour améliorer son jet de sauvegarde magique. Avant d'effectuer son jet de dés, le sorcier doit déclarer combien de PM il utilise dans ce but. Pour chaque PM utilisé, la FM du sorcier est momentanément augmentée d'un point, lui donnant une meilleure chance de réussir son jet de sauvegarde. Lorsque le jet a été effectué, la FM du sorcier redevient normale, les PM dépensés sont retranchés de son niveau magique.

Lorsqu'une attaque et un jet de sauvegarde sont améliorés en même temps, chaque joueur doit noter secrètement combien de PM il utilise.

L'augmentation ou la diminution de la FM au cours d'une attaque magique s'applique uniquement au jet de sauvegarde magique.

20.4 LES SORCIERS

Un sorcier possède le profil de base de sa race modifié selon les tableaux présentés plus bas. Le MJ peut, s'il le désire, changer les modificateurs pour les adapter à sa campagne ou à sa partie. Le total de constitution peut être fixe ou déterminé au hasard, comme bon vous semble.

Sorciers de niveau 1

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
-	-	-	-	-	-	+1	-	-	-	-	+1

Niveau magique: 10 PM ou 3D6 PM

Sorts de premier niveau : 3 maximum

Sorts de deuxième niveau : aucun

Sorts de troisième niveau : aucun

Sorts de quatrième niveau : aucun

Sorciers de niveau 2

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
-	-	-	+1	+1	+1	+2	-	+1	+1	+1	+2

Niveau magique: 20PM ou 6D6 PM

Sorts de premier niveau : 3 maximum

Sorts de deuxième niveau : 3 maximum

Sorts de troisième niveau : aucun

Sorts de quatrième niveau : aucun

Sorciers de niveau 3

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
-	-	-	+1	+1	+2	+3	-	+2	+2	+2	+2

Niveau magique: 30PM ou 9D6 PM

Sorts de premier niveau : 3 maximum

Sorts de deuxième niveau : 3 maximum

Sorts de troisième niveau : 3 maximum

Sorts de quatrième niveau : aucun

Sorciers de niveau 4

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
-	-	-	+1	+1	+3	+4	-	+3	+3	+3	+4

Niveau magique: 40 PM ou 12D6 PM

Sorts de premier niveau : 3 maximum

Sorts de deuxième niveau : 3 maximum

Sorts de troisième niveau : 3 maximum

Sorts de quatrième niveau : 3 maximum

20.4.1 SENSIBILITE MAGIQUE

Tous les sorciers, quelque soit leur niveau de maîtrise, sont particulièrement réceptifs à la magie et aux enchantements : ils tirent certains pouvoir de ce fait.

Sens de la magie : Lorsqu'un sorcier touche un objet magique ou affecté par la magie, il peut sentir sa nature. Il ne peut détecter ni la fonction, ni le but de cette magie, il est seulement capable de sentir sa présence. Un sorcier peut également en reconnaître un autre au toucher, en lui serrant la main par exemple.

Conscience de la magie : Un sorcier demeurant totalement inactif pendant un tour entier (sans se déplacer, combattre, ni exercer sa magie) sera conscient de la présence d'autres sorciers et de leur position approximative dans un rayon de 120cm.

20.4.2 INTELLIGENCE

Une créature doit posséder une *Intelligence* d'origine d'au moins 5 pour pouvoir devenir sorcier. Un sorcier ne peut posséder plus de sorts qu'il n'a de points d'*Intelligence*. Il peut, s'il le désire, abandonner des sorts de bas niveaux pour acquérir des sortilèges plus puissants.

20.4.3 DÉTERMINATION DES SORTS

Les sorts dont dispose un sorcier peuvent être alloués par le MJ avant la bataille ou la campagne, ou choisis librement par le joueur. Le MJ décidera de la méthode à employer. Pour notre part, nous laissons le choix aux joueurs bien que le MJ ait la possibilité d'appliquer son veto sur les sorts qu'il considère indésirables pour le bon déroulement du jeu.

20.4.4 JETER UN SORT AVANT LA BATAILLE

En principe, un sorcier ne peut pas jeter de sorts avant la bataille. Cependant si le MJ le désire, il peut autoriser un magicien à lancer un sort avant le début des hostilités et, par exemple, à entrer en jeu porteur d'un sort d'aura. Le MJ devra, dans ce cas, autoriser également le sorcier à se reposer pour récupérer, partiellement ou en totalité, les PM utilisés. Les lancers de sorts préalables à une bataille dépendent des conditions de la partie et de la volonté du MJ.

20.4.5 ARMES MAGIQUES

La disponibilité des armes magiques est laissée à la discrétion du MJ (et des listes d'armée, cf Hordes Sauvages). N'oubliez pas qu'une trop grosse quantité d'objets magiques peut déséquilibrer le jeu. Dans nos propres parties, les sorciers de niveau 2, 3 et 4 disposent souvent d'armes magiques, alors que les sorciers de 1^{er} niveau n'ont que peu de chance d'en posséder. Les probabilités sont les suivantes : Niveau 1 = 10%, niveau 2 = 60%, niveau 3 = 75%, niveau 4 = 90%

20.5 LES SORCIERS SPECIALISES

Certains sorciers choisissent une branche particulière de la magie et acquièrent des sorts et des talents inaccessibles aux sorciers ordinaires. Les joueurs de Warhammer peuvent utiliser les types de sorciers spécialisés présentés ci-dessous.

20.5.1 LES NÉCROMANCIENS

La majeure partie de la nécromancie est inutilisable sur un champ de bataille. Une branche mineure de cette école de magie est cependant la nécromancie guerrière.

La nécromancie est consacrée au contrôle et à la manipulation des morts et des morts-vivants, c'est pourquoi les nécromanciens sont inévitablement mauvais, malsains, dépravés et même fous à lier. Un sorcier appartenant à une race d'alignement bon, un elfe par exemple, ne peut pas devenir nécromant.

Les nécromants ont les mêmes niveaux de maîtrise et les mêmes PM que les autres sorciers, ils peuvent utiliser la magie de bataille en plus de la nécromancie. Ils disposent, cependant, de moins de sorts de magie de bataille qu'un sorcier ordinaire d'un niveau équivalent.

Leurs profils sont exactement les mêmes que ceux des sorciers ordinaires, ils ont les mêmes limitations dues à l'*Intelligence* et le même coût en points.

Détermination des sorts

Les sorts dont peut disposer un nécromant sont légèrement différents des sorts accessibles à un sorcier ordinaire.

Maîtrise	Magie de bataille	Nécromancie
Niveau 1	1 sort niveau 1	2 sorts niveau 1
Niveau 2	1 sort niveau 1 et 2	2 sorts niveau 1 et 2
Niveau 3	1 sort niveau 1, 2 et 3	2 sorts niveau 1, 2 et 3
Niveau 4	1 sort niveau 1, 2, 3 et 4	2 sorts niveau 1, 2, 3 et 4

Les sorts peuvent être choisis par le MJ ou par le joueur, comme pour la magie de bataille.

Contrôleurs de morts-vivants

Les squelettes et les zombies manquent de motivation et ont besoin d'un contrôleur pour leur dire ce qu'ils doivent faire. Un nécromancien peut agir comme contrôleur sur toute unité alliée dans un rayon de 30cm. Cette capacité n'est pas due à un sort : c'est un pouvoir inné chez les nécromants.

Les nécromanciens peuvent utiliser des sorts pour accroître la portée de leur contrôle ou pour supprimer la nécessité du contrôle.

Invocation nécromantique

Tous les sorts d'invocation se déroulent de la même manière. Le sorcier lance d'abord son sort et appelle ses créatures. Si le sort prend effet, les créatures apparaissent, sinon rien ne se passe.

Un mort-vivant invoqué obéit toujours à son invocateur.

20.5.2 LES ILLUSIONNISTES

La magie d'illusion est, dans l'ensemble bien adaptée aux conditions du champ de bataille et offre un grand choix de sorts utilisables au combat. Comme son nom l'indique, cette école de magie concerne les illusions.

Les illusionnistes ont les mêmes niveaux de maîtrise et les mêmes PM que les autres sorciers, ils peuvent utiliser la magie de bataille en plus de l'illusion. Ils disposent, cependant, de moins de sorts de magie de bataille qu'un sorcier ordinaire d'un niveau équivalent.

Leurs profils sont exactement les mêmes que ceux des sorciers ordinaires, ils ont les mêmes limitations dues à l'*Intelligence* et le même coût en points.

Détermination des sorts

Les sorts dont peut disposer un illusionniste sont légèrement différents des sorts accessibles à un sorcier ordinaire.

Maîtrise	Magie de bataille	Magie illusionniste
Niveau 1	1 sort niveau 1	2 sorts niveau 1
Niveau 2	1 sort niveau 1 et 2	2 sorts niveau 1 et 2
Niveau 3	1 sort niveau 1, 2 et 3	2 sorts niveau 1, 2 et 3
Niveau 4	1 sort niveau 1, 2, 3 et 4	2 sorts niveau 1, 2, 3 et 4

Les sorts peuvent être choisis par le MJ ou par le joueur, comme pour la magie de bataille.

Les illusions

Les illusions sont créées et contrôlées par l'illusionniste. Une seule illusion peut être maintenue par un sorcier à un moment donné ; cette illusion peut cependant avoir une forme multiple (unité, village ou série de clones).

Une illusion persiste jusqu'à ce que son créateur décide de

l'annuler ou d'en créer une nouvelle. Elle disparaît également si elle est attaquée en combat corps à corps ou si elle subit un sort de dissipation ou de destruction d'illusion.

Une illusion réagit comme le désire son créateur, elle peut simuler un effet psychologique ou feindre des blessures par projectiles. En réalité, on ne peut pas faire de mal à une illusion. Les illusions ne peuvent pas prononcer de mots articulés mais elles peuvent murmurer, grogner, rugir ou hurler selon leur apparence.

Les illusions causent les mêmes effets psychologiques que des créatures ou des événements réels.

20.6 LES DÉMONOLOGISTES

Les démons sont de redoutables agents des forces surnaturelles, quelquefois sous les ordres d'être surhumains comme les dieux ou des démons plus puissants. L'invocation des forces démoniaques demande beaucoup de temps et présente un certain nombre de dangers.

La démonologie guerrière est la forme la moins complexe et la plus pratique de cette école de magie.

Les démonologues ont les mêmes niveaux de maîtrise et les mêmes PM que les autres sorciers, ils peuvent utiliser la magie de bataille en plus de la démonologie. Ils disposent, cependant, de moins de sorts de magie de bataille qu'un sorcier ordinaire d'un niveau équivalent.

Leurs profils sont exactement les mêmes que ceux des sorciers ordinaires, ils ont les mêmes limitations dues à l'*Intelligence* et le même coût en points.

Détermination des sorts

Les sorts dont peut disposer un démonologue sont légèrement différents des sorts accessibles à un sorcier ordinaire.

Maîtrise	Magie de bataille	Démonologie
Niveau 1	1 sort niveau 1	2 sorts niveau 1
Niveau 2	1 sort niveau 1 et 2	2 sorts niveau 1 et 2
Niveau 3	1 sort niveau 1, 2 et 3	2 sorts niveau 1, 2 et 3
Niveau 4	1 sort niveau 1, 2, 3 et 4	2 sorts niveau 1, 2, 3 et 4

Les sorts peuvent être choisis par le MJ ou par le joueur, comme pour la magie de bataille.

Invocation démoniaque

Tous les sorts d'invocation se déroulent de la même manière. Le sorcier lance d'abord son sort et appelle ses créatures. Si le sort prend effet, les créatures apparaissent, sinon rien ne se passe.

Les créatures invoquées n'obéissent pas nécessairement aux ordres de leur invocateur : celui-ci doit effectuer un test pour déterminer s'il les contrôle.

Lancez un 2D6, si le résultat est inférieur ou égal à la FM du sorcier, celui-ci maîtrise les créatures ; si le résultat est supérieur à la FM du sorcier, les créatures sont incontrôlables.

L'invocateur peut augmenter sa FM en dépensant des PM avant de lancer les dés, exactement de la même manière que pour l'amélioration de son jet de protection ou d'une attaque magique.

Les démons incontrôlés

Les démons invoqués mais non contrôlés agiront selon la volonté du MJ. Le tableau donné plus bas constitue un guide que le MJ adaptera selon son scénario ou son style de jeu. Les termes "allié" et "ennemi" se réfèrent au camp du invocateur. Lancez un D6 :

D6 Action du (des) démon(s)

- 1 Ne fait rien
- 2 Attaque l'unité ennemie la plus proche

- 3 Attaque le personnage ennemi le plus proche
- 4 Attaque l'unité la plus proche
- 5 Attaque l'unité alliée la plus proche
- 6 Attaque l'invocateur

Les démons

Les espèces de démons sont innombrables : il est impossible d'en publier une liste complète. Le MJ doit inventer les démons de son propre univers en utilisant les figurines dont il dispose ou en convertissant des modèles existants. Les démons présentés dans le Bestiaire ne sont qu'une sélection de base destinée à servir de point de départ et d'exemple. Lorsque le MJ crée ses démons, il peut leur donner des pouvoirs magiques et des sorts qu'il choisira dans la liste des sorts existants ou qu'il inventera.

Nous recommandons de ne jamais attribuer de sorts de zone aux démons. Ces sorts constituent une protection contre les démons mais se détruisent mutuellement s'ils viennent à se chevaucher. Donner un sort de zone à un démon reviendrait à rendre totalement inutile un sort tel que *Zone de sanctuaire*.

20.7 LES ÉLÉMENTALISTES

Les élémentalistes manipulent les quatre forces vitales, ou éléments : le feu, l'eau, la terre et l'air. La magie élémentaire les autorise à utiliser des personnifications de courte durée de ces forces : les élémentaires.

Les élémentalistes ont les même niveaux de maîtrise et les mêmes PM que les autres sorciers, ils peuvent utiliser la magie de bataille en plus de la magie élémentaire. Ils disposent, cependant, de moins de sorts de magie de bataille qu'un sorcier ordinaire d'un niveau équivalent.

Leurs profils sont exactement les mêmes que ceux des sorciers ordinaires, ils ont les même limitations dues à l'*Intelligence* et le même coût en points.

Détermination des sorts

Les sorts dont peut disposer un élémentaliste sont légèrement différents des sorts accessibles à un sorcier ordinaire.

20.8 LES SORTS

20.8.1 MAGIE DE BATAILLE

B 1.1 Animosité magique

Niveau : 1 Énergie : 4 PM

Svg magique : Oui Portée : 60cm

Description : Ce sort peut être lancé sur une unité située dans une portée de 60cm, sujette à l'animosité (une unité de gobelins par exemple). Si l'unité et les personnages manquent leur jet de sauvegarde magique, leur prochain test d'animosité sera automatiquement un échec.

Les personnages et les unités peuvent effectuer un jet de sauvegarde pour essayer d'éviter les effets de ce sort.

B 1.2 Aura de résistance

Niveau : 1 Énergie : 2 PM

Svg magique : Non Portée : Le sorcier lui-même

Description : Les sorts d'aura fournissent une protection contre les blessures. Celui-ci améliore d'un point le jet de sauvegarde d'armure de celui qui le porte. Un sorcier qui n'aurait aucune protection réussira grâce à lui son jet sur un résultat de 6. Une aura peut être détruite par magie ou par une arme magique : elle n'est pas une garantie d'invulnérabilité. Un personnage ne peut porter qu'une seule aura en même temps : il peut la dissiper lorsqu'il le désire.

Maîtrise	Magie de bataille	Magie élémentaire
Niveau 1	1 sort niveau 1	2 sorts niveau 1
Niveau 2	1 sort niveau 1 et 2	2 sorts niveau 1 et 2
Niveau 3	1 sort niveau 1, 2 et 3	2 sorts niveau 1, 2 et 3
Niveau 4	1 sort niveau 1, 2, 3 et 4	2 sorts niveau 1, 2, 3 et 4

Les sorts peuvent être choisis par le MJ ou par le joueur, comme pour la magie de bataille.

Invocation élémentaire

Tous les sorts de invocation se déroulent de la même manière. Le sorcier lance d'abord son sort et appelle ses créatures, effectuant un test sous sa constitution si cela est nécessaire. Si le sort prend effet, les créatures apparaissent, sinon rien ne se passe.

Les créatures invoquées n'obéissent pas nécessairement aux ordres de leur invocateur : celui-ci doit effectuer un test pour déterminer s'il les contrôle. Lancez un 2D6, si le résultat est inférieur ou égal à la FM du sorcier, celui-ci maîtrise les créatures ; si le résultat est supérieur à la FM du sorcier, les créatures sont incontrôlables.

L'invocateur peut augmenter sa FM en dépensant des PM avant de lancer les dés, exactement de la même manière que pour l'amélioration de son jet de protection ou d'une attaque magique.

Élémentaires incontrôlés

Les élémentaires invoqués mais non contrôlés agiront selon la volonté du MJ. Le tableau donné plus bas constitue un guide que le MJ adaptera selon son scénario ou son style de jeu. Les termes "allié" et "ennemi" se réfèrent au camp du invocateur. Lancez un D6 :

D6 Action du (des) élémentaire(s)

- 1 Ne fait rien
- 2 Attaque l'unité ennemie la plus proche
- 3 Attaque le personnage ennemi le plus proche
- 4 Attaque l'unité la plus proche
- 5 Attaque l'unité alliée la plus proche
- 6 Attaque l'invocateur

B 1.3 Boule de feu

Niveau : 1

Énergie : 1 PM par boule de feu

Svg magique : Non

Portée : 60cm

Description : Le sorcier lance une boule de feu sur ses ennemis, provoquant à la fois dommages et consternation. Les créatures qui ont peur du feu doivent effectuer un test psychologique. Un sorcier utilisant ce sort doit envoyer ses boules de feu immédiatement dans la phase de magie de son tour. Il peut jeter une boule de feu par niveau de maîtrise qu'il possède et toutes les boules de feu doivent avoir pour cible la même unité ou le même personnage. Les restrictions s'appliquent de la même manière que pour les tirs de projectiles. Les boules de feu lancées sur des unités provoquent des dommages comme des tirs multiples.

Les boules de feu ont une portée de 60cm et touchent automatiquement leur cible causant D3 touches de force 3 et D6 points de dommages par le feu sur les cibles inflammables. Effectuez normalement les jets pour blesser. Les armures ne procurent aucune sauvegarde.

Une unité atteinte par des projectiles magiques, comme des boules de feu n'effectuent pas de jet de sauvegarde magique.

B 1.4 Débilité

Niveau : 1

Énergie : 4 PM

Svg magique : Oui

Portée : 60cm

Description : Ce sort peut être lancé sur un personnage situé dans une portée de 30cm. Le personnage peut effectuer un jet de sauvegarde contre la magie normal. Si le sort réussit à prendre effet, le personnage perd immédiatement toute intelligence. Il s'assoit par terre et commence à manger l'herbe tout en bavant abondamment et en baragouinant des mots sans suite. L'effet de ce sort n'est que temporaire, il dure pendant D6 tours du joueur affecté. Le dé peut être lancé en secret par le MJ et le résultat révélé seulement au moment où le sort se dissipe.

Une créature débile ne peut se défendre et compte comme « stupide, paniquée, etc. » sur le tableau des jets pour toucher. Elle ne se déplacera pas d'elle-même mais pourra être traînée par des amis à demi-vitesse.

B 1.5 Force de combat

Niveau : 1 Énergie : 1 PM
Svg magique : Non Portée : Le sorcier lui-même

Description : Ce sort permet au lanceur d'améliorer d'un point l'une de ses caractéristiques de combat (M, CC, CT, F, E, PV, I ou A). L'effet de ce sort persiste jusqu'au matin suivant, il dure donc généralement jusqu'à la fin de la bataille. Si le même sort est lancé une seconde fois, il ne fera qu'annuler l'effet du précédent.

B 1.6 Guérison des blessures légères

Niveau : 1 Énergie : 3 PM
Svg magique : Non Portée : Toucher

Description : Le sorcier peut utiliser ce sort pour se soigner ou pour guérir un autre personnage. Le sort agit instantanément : il rend 1 Point de Vie au personnage. Il est efficace uniquement sur les personnages n'ayant perdu qu'un seul Point de Vie (si l'individu en a perdu plusieurs, le sort ne fait rien).

En cas d'échec dans le lancer de ce sort, le sorcier enlève un Point de Vie au lieu d'en rendre un (pas de jet de sauvegarde magique). Ce sort fonctionne sur toutes les figurines individuelles, y compris les monstres et les dragons. Il ne marche pas sur une créature tuée.

B 1.7 Immunité au poison

Niveau : 1 Énergie : 2 PM
Svg magique : Non Portée : 7,5cm

Description : Ce sort peut être lancé sur soi-même ou sur un autre individu situé dans une portée de 7,5cm. Il prend effet immédiatement et procure au porteur une totale immunité aux poisons et venins pour toute la bataille. La magie se dissipe le lendemain matin.

B 1.8 Main de fer

Niveau : 1 Énergie : 2 PM
Svg magique : Non Portée : Le sorcier lui-même

Description : Ce sort permet au sorcier d'améliorer son potentiel de combat. Le sorcier peut doubler son nombre d'attaque avec une Force de 5. Le sort prend effet immédiatement et se dissipe lorsque le magicien est blessé.

B 1.9 Rafale de vent

Niveau : 1 Énergie : 2 PM
Svg magique : Non Portée : 60cm

Description : Ce sort fait apparaître un petit ouragan sur une cible bien définie : une unité ou un personnage situé dans une portée de 60cm. Les troupes affectées sont jetées au sol et ne peuvent ni tirer, ni bouger. L'effet de ce sort persiste jusqu'à ce que le sorcier se déplace, jette un nouveau sort ou soit engagé en combat. Les troupes placées derrière un mur, un bâtiment, une haie ou tout autre abri ne sont pas affectées par le vent.

Si la rafale est dirigée sur une mêlée, les deux camps seront affectés : au cours de la prochaine phase de combat, leur nombre de jet pour toucher réussi sera divisé par 2.

Une unité victime de ce sort ne peut pas effectuer de jet de sauvegarde magique.

B 1.10 Vol

Niveau : 1 Énergie : 3 PM
Svg magique : Non Portée : 60cm

Description : Le sorcier peut immédiatement s'envoler vers une position située à 60cm (ou moins). Il ne peut pas voler à travers un mur ou de la matière solide. Il peut porter un poids égal à la moitié du sien, mais pas plus. Le MJ évaluera le poids des objets, le cas échéant. Cette règle interdit aux sorciers de porter d'autres personnages que des enfants en bas âge, des halfelings ou des petits gobelins.

B 2.1 Aura de protection

Niveau : 2 Énergie : 3 PM
Svg magique : Non Portée : Le sorcier lui-même

Description : Ce sort est similaire à une *Aura de résistance*, mais il améliore le jet de sauvegarde du porteur de 2 points. Un sorcier sans aucune protection réussira son jet sur un 5 ou 6.

B 2.2 Brouillard mystique

Niveau : 2 Énergie : 4 PM
Svg magique : Non Portée : Champ de bataille

Description : Ce sort crée une zone de brouillard de 15cm de diamètre n'importe où sur la table de jeu. Les troupes prises dans le brouillard ne voient plus rien, les troupes situées en dehors ne peuvent pas voir ni dans la zone, ni au-delà. Les figurines dans le brouillard se déplacent à mi-vitesse.

Le brouillard persiste pendant 2D6 tours du camp du sorcier et se dissipe à la fin du dernier tour. S'il le désire, le MJ peut garder secrète la durée du sort.

B 2.3 Démolition

Niveau : 2 Énergie : 3 PM
Svg magique : Non Portée : Toucher

Description : Ce sort peut être lancé sur une porte, sur un mur ou sur tout autre objet ou surface. Il ne fonctionne pas sur les créatures vivantes ou les morts-vivants. Le sorcier doit toucher la surface qu'il veut affecter. Le sort provoque D3 touches de Force 10.

B 2.4 Eclair

Niveau : 2 Énergie : 3 PM
Svg magique : Non Portée : 60cm

Description : Ce sort est une version plus puissante du sort *Boule de feu*. Au lieu de boules de feu, le sorcier lance des éclairs sur ses ennemis. Les créatures qui ont peur du feu doivent effectuer un test psychologique. Un sorcier utilisant ce sort doit envoyer ses éclairs immédiatement, dans la phase de magie de son tour. Il peut jeter un éclair par niveau de maîtrise qu'il possède et tous doivent avoir pour cible la même unité ou le même personnage. Les restrictions s'appliquent de la même manière que pour les tirs de projectiles. Les éclairs lancés sur des unités provoquent des dommages comme des tirs multiples.

Les éclairs ont une portée de 60cm et touchent automatiquement leur cibles, causant D3 touches de Force 4 et D4 points de dommages par le feu sur les cibles inflammables. Effectuez normalement les jets pour blesser. Les armures ne procurent aucune protection.

Une unité atteinte par des projectiles magiques, comme les éclairs, n'effectue pas de jet de sauvegarde magique.

B 2.5 Frénésie magique

Niveau : 2 Énergie : 4 PM
Svg magique : Oui (facultatif) Portée : 60cm

Description : Ce sort provoque la frénésie sur une unité située

dans une portée de 60cm. L'unité devient sujette à la frénésie et doit effectuer le test psychologique approprié.

Ce sort n'affecte pas les créatures insensibles aux effets psychologiques (comme les morts-vivants). L'unité peut tenter un jet de sauvegarde magique pour résister aux effets du sort.

B 2.6 Haine magique

Niveau : 2 Énergie : 4 PM

Svg magique : Oui (facultatif) Portée : 60cm

Description : Ce sort rend une unité, située dans une portée de 60cm, sujette à la haine contre une unité ennemie choisie par le sorcier. L'unité victime devra effectuer un test de haine au début de chacun de ses tours suivants.

Ce sort n'affecte pas les créatures insensibles aux effets psychologiques (comme les morts-vivants). L'unité peut tenter un jet de sauvegarde magique pour résister aux effets du sort.

B 2.7 Panique magique

Niveau : 2 Énergie : 3 PM

Svg magique : Oui Portée : 60cm

Description : Ce sort provoque la panique chez une unité située dans une portée de 60cm. L'unité visée effectue un jet de sauvegarde magique et, si celui-ci échoue, un test de panique. Si l'unité est affectée par la panique, elle doit suivre les règles de panique à partir de son prochain tour.

Ce sort n'affecte pas les créatures insensibles aux effets psychologiques (les morts-vivants, par exemple).

B 2.8 Ralliement magique

Niveau : 2 Énergie : 4 PM

Svg magique : Non Portée : 60cm

Description : Ce sort peut être lancé sur une unité en déroute située à une portée de 60cm. L'unité sera automatiquement ralliée au cours de la phase de ralliement du tour, sans effectuer de test. L'unité *ne peut pas* tenter de jet de sauvegarde magique : elle est obligatoirement affectée.

B 2.9 Zone de fermeté

Niveau : 2 Énergie : 3 PM

Svg magique : Non Portée : 15cm

Description : Le sorcier crée une zone de 15cm de diamètre centrée sur lui-même. Cette zone persiste jusqu'à la fin de la bataille, jusqu'à ce qu'elle soit détruite ou jusqu'à ce que le sorcier se déplace. Toutes les figurines alliées présentes dans cette zone sont insensibles aux effets psychologiques, triplent leur nombre normal d'Attaques et reçoivent un bonus de +1 sur leurs jets de sauvegarde d'armure (les figurines sans armure réussissent leur jet sur 6).

Lorsque le sorcier maintient une zone, il ne peut pas jeter d'autres sorts ou se reposer. Plusieurs zones se détruisent mutuellement si elles se chevauchent.

B 2.10 Zone de sanctuaire

Niveau : 2 Énergie : 3 PM

Svg magique : Non Portée : 15cm

Description : Le sorcier crée une zone de 15 cm de diamètre centrée sur lui-même. Cette zone persiste jusqu'à la fin de la bataille, jusqu'à ce qu'elle soit détruite ou jusqu'à ce que le sorcier se déplace. Toutes les figurines présentes dans cette zone sont insensibles aux effets psychologiques. Les morts-vivants, les créatures éthérées, les démons et les élémentaires ne peuvent ni entrer dans la zone, ni y tirer des projectiles, ni y lancer des sorts. Lorsque le sorcier maintient une zone, il ne peut pas jeter d'autres sorts ou se reposer. Plusieurs zones se détruisent mutuellement si elles se chevauchent.

B 3.1 Dissipation d'aura

Niveau : 3 Énergie : 4 PM

Svg magique : Non Portée : 60cm

Description : Ce sort peut être lancé sur un personnage situé dans une portée de 60cm et porteur d'un sort d'aura de niveau 1 ou 2. Les personnages visés ne peuvent pas effectuer un jet de sauvegarde magique, son aura se dissipe immédiatement. Ce sort n'affecte pas les auras de niveau 3 et 4.

B 3.2 Epée animée

Niveau : 3 Énergie : 6 PM + 2 PM/tour

Svg magique : Non Portée : Toucher

Description : Le sorcier prend une épée ordinaire et lui donne un semblant de vie temporaire. L'épée agit alors indépendamment, elle vole et combat selon les désirs du sorcier. L'arme possède le profil suivant : M=15, CC=6, CT=0, F=4, A=2. À partir du second tour, le sorcier doit dépenser 2 PM par tour pour maintenir le sort plus 1 PM pour chaque jet *pour toucher* réussi contre l'épée au tour précédent. Il peut jeter d'autres sorts en maintenant celui-ci mais ne peut pas se reposer.

B 3.3 Fuite

Niveau : 3 Énergie : 6 PM

Svg magique : Oui Portée : 60cm

Description : Ce sort peut être lancé sur une unité située dans une portée de 60cm. Si l'unité manque son jet de sauvegarde magique, elle doit immédiatement effectuer un test de déroute comme après un combat. Le sort n'affecte en rien une unité engagée en combat avec celle mise en déroute, ni aucune autre unité.

B 3.4 Instabilité magique

Niveau : 3 Énergie : 6 PM

Svg magique : Oui Portée : Champ de bataille

Description : Ce sort affecte toutes les unités sujettes à l'instabilité présentes sur la table. Toutes ces unités sont automatiquement *instables* au début du prochain tour et devront lancer le dé pour déterminer les effets éventuels. Les unités et les personnages visés peuvent tenter un jet de sauvegarde magique pour éviter les effets du sort.

B 3.5 Invulnérabilité aux projectiles

Niveau : 3 Énergie : 8 PM

Svg magique : Non Portée : 30cm

Description : Le sorcier peut lancer ce sort sur lui-même ou sur un personnage situé dans une portée de 30cm. Le sort rend le personnage totalement invulnérable à tous les projectiles normaux (flèches, carreaux, armes de jet, projectiles de machine de guerre). Il ne fournit aucune protection contre les projectiles magiques (boules de feu, éclairs, etc.). Ce sort prend effet immédiatement et dure 2D6 tours du joueur. Cette durée peut être tenue secrète par le MJ.

B 3.6 Malédiction d'attraction des projectiles

Niveau : 3 Énergie : 6 PM

Svg magique : Oui Portée : 60cm

Description : Ce sort peut être lancé sur une unité dans une portée de 60cm. La victime peut tenter un jet de sauvegarde magique pour essayer de ne pas en subir l'effet. Si son jet de sauvegarde échoue, l'unité est maudite pour le reste de la bataille. Tous les projectiles normaux tirés dans un rayon de 60cm autour de l'unité se dirigeront vers elle. Les projectiles dont la portée est insuffisante pour atteindre l'unité tomberont court et ne provoqueront aucun dommage. Les projectiles tirés par l'unité maudite feront demi-tour pour frapper leurs tireurs.

B 3.7 Peur magique

Niveau : 3 Énergie : 5 PM

Svg magique : Oui Portée : 60cm
Description : Ce sort provoque la peur chez une unité située dans une portée de 60cm. L'unité victime devient sujette à la peur envers tous ses adversaires potentiels et doit effectuer un test de peur lorsqu'elle est chargée ou lorsqu'elle désire charger. L'unité visée peut tenter un jet de sauvegarde magique pour éviter les effets de ce sort. Les créatures insensibles à la psychologie ne peuvent être affectées par ce sort.

B 3.8 Pont magique

Niveau : 3 Énergie : 8 PM
Svg magique : Non Portée : Cf. description
Description : Ce sort permet la création d'un pont solide pour traverser des obstacles tels que rivières, marais, etc. Il peut créer une passerelle entre le sol et le sommet d'un mur. Le pont commence aux pieds du sorcier et mesure 15cm de long par niveau de maîtrise de ce dernier sur 10cm de large ; les figurines s'y déplacent sans pénalité. Un pont magique peut être annihilé par son créateur quand celui-ci le désire, sinon, il se dissipe le matin suivant.

B 3.9 Stupidité magique

Niveau : 3 Énergie : 5 PM
Svg magique : Oui Portée : 60cm
Description : Ce sort provoque la stupidité chez une unité ou un personnage situé à une portée de 60cm et fait perdre D6 points d'Intelligence à ses victimes. L'unité devient alors sujette à la stupidité et doit effectuer les tests psychologiques appropriés. Les créatures insensibles aux effets psychologiques ne peuvent être affectées par ce sort. L'unité visée peut tenter un jet de sauvegarde magique pour éviter les effets de ce sort. La diminution de l'Intelligence peut entraîner divers effets. Les sorciers, par exemple, seront limités dans leur nombre de sorts par une intelligence trop faible.

B 3.10 Transfert d'aura

Niveau : 3 Énergie : 8 PM
Svg magique : Oui Portée : 5 cm
Description : Les sorts d'aura ne peuvent être lancés par les sorciers que sur eux-mêmes. Cependant, une aura peut être transférée sur un autre personnage situé dans une portée de 5cm. Le personnage doit effectuer un jet de sauvegarde magique : s'il réussit son jet, le transfert échoue et le sort est perdu. Pour accroître les chances de succès, le sorcier peut utiliser des PM comme pour améliorer une attaque magique.

B 4.1 Arme enchantée

Niveau : 4 Énergie : 8 PM
Svg magique : Non Portée : Toucher
Description : Ce sort permet au porteur d'enchanter une arme normale, celle-ci ne gagne aucun pouvoir spécial mais devient une arme magique pour toute la bataille, après quoi, elle redevient normale.

B 4.2 Aura d'invulnérabilité

Niveau : 4 Énergie : 16 PM
Svg magique : Non Portée : Le sorcier lui-même
Description : Ce sort permet d'annuler les 4 prochaines blessures infligées au sorcier. L'aura peut être dissipée par une arme magique. Un personnage ne peut porter qu'une seule aura à la fois ; il peut la dissiper quand bon lui semble.

B 4.3 Changement d'allégeance

Niveau : 4 Énergie : 8 PM
Svg magique : Oui Portée : 60cm
Description : Ce sort peut être lancé sur une unité ou un personnage situé dans une portée de 60cm. La victime peut tenter

un jet de sauvegarde magique. Si elle est affectée, elle change de camp pour toute la bataille : elle sera contrôlée par le joueur auquel appartient le sorcier comme si elle était l'une de ses propres unités (ou personnage). Ce sort se dissipe pendant le sommeil de la victime.

B 4.4 Explosion

Niveau : 4 Énergie : 10 PM
Svg magique : Non Portée : 60cm
Description : Ce sort est le plus puissant des sorts du type « boule de feu/éclair ». Les créatures qui ont peur du feu doivent effectuer un test psychologique. Un sorcier utilisant ce sort doit envoyer l'explosion immédiatement, dans la phase magie de son tour. Une explosion peut être lancée sur un personnage, une unité ou un bâtiment. Les restrictions s'appliquent de la même manière que pour les tirs de projectiles. Une explosion lancée sur une unité provoque des dommages comme un tir multiple. Une explosion a une portée de 60cm et touche automatiquement sa cible, causant D6 touches de Force 8 et 4D6 points de dommages par le feu sur les cibles inflammables. Effectuez normalement les jets pour blesser. Les armures ne procurent aucune protection. Une unité atteinte par une explosion n'effectue pas de jet de sauvegarde magique

B 4.5 Force spirituelle

Niveau : 4 Énergie : 60 PM
Svg magique : Non Portée : Le sorcier lui-même
Description : Ce sort permet au magicien d'accroître d'un point l'une de ses caractéristiques personnelles (Cd, Int, Cl ou FM). Cette caractéristique peut être montée au dessus de 10. Le sort dure toute la journée et ne se dissipe que le matin suivant. Si le même sort est lancé une seconde fois, il ne fera qu'annuler l'effet du précédent.

B 4.6 Guérison des blessures graves

Niveau : 4 Énergie : 10 PM/PV
Svg magique : Non Portée : Toucher
Description : Ce sort peut guérir le sorcier ou un autre personnage au contact socle à socle avec lui. Il prend effet immédiatement et rend 1 Point de Vie tous les 10 PM dépensés. Ce sort est efficace sur toutes les figurines individuelles, y compris les dragons et les monstres : il ne peut cependant pas guérir les tués.

B 4.7 Immobilisation

Niveau : 4 Énergie : 12 PM
Svg magique : Oui Portée : 60cm
Description : Ce sort peut être lancé sur une unité dans une portée de 60cm. Si cette unité manque son jet de sauvegarde magique, elle ne pourra plus bouger, tirer ni faire quoi que ce soit jusqu'à la fin de la partie. Le sort se dissipera le lendemain matin et les victimes s'apercevront qu'on leur a volé jusqu'à leurs lacets de chaussures !

20.8.2 NECROMANCIE

N 1.1 Invocation d'un champion squelette

Niveau : 1 Énergie : 4 PM
Svg magique : Non Portée : 7,5cm
Description : Un champion squelette apparaît à 7,5cm de l'invocateur. Il peut servir de commandant et de contrôleur à une unité de morts-vivants.

N 1.2 Invocation de squelettes

Niveau : 1 Énergie : 4 PM
Svg magique : Non Portée : 7,5cm
Description : D6 squelettes normaux apparaissent à 7,5cm de

l'invocateur. Ils formeront une seule unité.

N 1.3 Destruction des morts-vivants

Niveau : 1 Énergie : 2 PM

Svg magique : Oui Portée : 30cm

Description : Ce sort peut être lancé contre une unité de squelettes, de zombies ou de créatures éthérées située dans une portée de 30cm. Si l'unité manque son jet de sauvegarde magique, D6 créatures s'écroulent, réduites en poussières, ou se dissipent dans les airs instantanément.

N 1.4 Main de la mort

Niveau : 1 Énergie : 1 PM

Svg magique : Non Portée : Le sorcier lui-même

Description : Ce sort accroît le potentiel de combat du nécromant : chaque Attaque que celui-ci réussit provoque automatiquement la perte d'un Point de Vie (sans jet pour blesser). Le sort prend effet immédiatement et persiste jusqu'à ce que le sorcier ait lui-même perdu un Point de Vie. Les victimes n'ont pas de jet de sauvegarde magique.

N 1.5 Zone de vie

Niveau : 1 Énergie : 2 PM

Svg magique : Non Portée : 15cm

Description : Le sorcier crée une zone de 15cm de diamètre centrée sur lui-même. Cette zone persiste jusqu'à la fin de la bataille, jusqu'à ce qu'elle soit détruite ou jusqu'à ce que le sorcier se déplace. Le sorcier peut interdire à tout mort-vivant ou créature éthérée d'entrer dans la zone, d'y lancer des projectiles ou d'y jeter des sorts.

Lorsqu'un sorcier maintient une zone, il ne peut pas jeter d'autre sort ni se reposer. Plusieurs zones se détruisent mutuellement si elles se chevauchent.

N 2.1 Arrêt de l'instabilité

Niveau : 2 Énergie : 2 PM

Svg magique : Non Portée : 60cm

Description : Ce sort peut être lancé sur une unité de mort-vivants ou de créatures éthérées dans une portée de 60cm. L'unité ne sera pas affectée la prochaine fois que l'instabilité se manifestera (même si l'instabilité est provoquée par magie).

Une unité ne peut porter qu'un seul de ces sorts à la fois.

N 2.2 Invocation d'un héros mineur squelette

Niveau : 2 Énergie : 8 PM

Svg magique : Non Portée : 7,5cm

Description : Un héros mineur squelette apparaît à 7,5cm de l'invocateur. Il peut servir de commandant et de contrôleur à une unité de morts-vivants.

N 2.3 Contrôle des morts-vivants

Niveau : 2 Énergie : 3 PM

Svg magique : Oui Portée : 60cm

Description : Ce sort peut être lancé sur une unité ennemie de squelettes ou de zombies située dans une portée de 60cm.

Si l'unité manque son jet de sauvegarde magique, elle est contrôlée par le lanceur du sort : elle sera désormais jouée par le camp de nécromant (sous réserve des restrictions normales sur la portée du contrôle).

Un nécromant peut contrôler de cette façon plusieurs unités ennemies.

N 2.4 Extension du contrôle

Niveau : 2 Énergie : 3 PM

Svg magique : Non Portée : 60cm

Description : Ce sort permet au nécromancien d'étendre la portée de son contrôle à 60cm (au lieu de 30cm). Le sort dure jusqu'à la

fin de la bataille.

N 2.5 Main de poussière

Niveau : 2 Énergie : 3 PM

Svg magique : Non Portée : Le sorcier lui-même

Description : Ce sort accroît le potentiel de combat du nécromant : chaque attaque que celui réussit provoque la perte de D6 Points de Vie (sans jet pour blesser). Le sort prend effet immédiatement et persiste jusqu'à ce que le sorcier ait lui-même perdu un Point de Vie. Les victimes n'ont pas de jet de sauvegarde magique.

N 3.1 Animation des morts

Niveau : 3 Énergie : 12 PM

Svg magique : Non Portée : Cf description

Description : Ce sort ne peut être lancé que dans un endroit funéraire : cimetière, nécropole, tombeau ou crypte.

Le sorcier peut animer 6D6 squelettes, 6D6 zombies, 3D6 goules ou D6 momies. Les créatures ainsi animées combattront pour le nécromant pendant toute la bataille puis retomberont dans le repos éternel.

Les squelettes et les zombies devront être contrôlés comme de coutume.

N 3.2 Annihilation des morts-vivants

Niveau : 3 Énergie : 12 PM

Svg magique : Oui Portée : 30cm

Description : Ce sort affecte tous les morts-vivants et toutes les créatures éthérées dans un rayon de 30cm autour du sorcier. S'ils manquent leurs jets de sauvegarde magique, personnages et unités sont immédiatement détruits.

N 3.3 Invocation d'une horde de squelette

Niveau : 3 Énergie : 12 PM

Svg magique : Non Portée : 7,5cm

Description : 6D6 squelettes normaux apparaissent à 7,5cm de l'invocateur. Ils formeront une seule unité.

N 3.4 Vie dans la mort

Niveau : 3 Énergie : 10 PM

Svg magique : Oui Portée : Le sorcier lui-même

Description : Le nécromancien ne peut jeter ce sort que sur lui-même. Le sort persiste jusqu'au lendemain matin. Si le sorcier est tué pendant la durée du sort, son esprit peut aller posséder le corps d'une autre créature vivante au cours des prochains 2D6 tours. L'esprit est invisible, se déplace de 30cm par tour et doit partir du corps du sorcier. Il doit arriver au contact avec une autre créature pour la posséder. La victime doit effectuer un jet de sauvegarde magique. Si le jet est un succès, l'esprit ne prend pas possession du corps de la créature. Si le jet est un échec, l'esprit la victime est détruit et son corps appartient au sorcier.

Sous forme d'esprit, le nécromant n'a aucun pouvoir magique ou physique. Lorsqu'il s'est emparé d'un corps, le sorcier regagne les caractéristiques de combat de la créature possédée.

L'esprit errant ne peut être blessé ni physiquement ni par magie, mais il ne peut entrer dans aucune zone. Si l'esprit n'arrive pas à posséder un corps dans le temps qui lui est imparti, il se dissipe aux quatre vents et le nécromant est tué.

N 4.1 Invocation d'un héros majeur squelette

Niveau : 4 Énergie : 12 PM

Svg magique : Non Portée : 7,5cm

Description : Un héros majeur squelette apparaît à 7,5cm de l'invocateur. Il peut servir de commandant et de contrôleur à une unité de morts-vivants.

N 4.2 Contrôle total

Niveau : 4 Énergie : 12 PM
Svg magique : Non Portée : Champ de bataille
Description : Ce sort permet au nécromancien d'étendre la portée de son contrôle à tout le champ de bataille. Le sort persiste pendant toute la bataille.

N 4.3 Malédiction de la mort vivante

Niveau : 4 Énergie : 18 PM
Svg magique : Oui Portée : 60cm
Description : Ce sort peut être lancé contre un personnage dans une portée de 60cm. Si la victime rate son jet de sauvegarde magique, elle reçoit l'horrible maladie appelée « mort-vivante ». Au début de chacun de ses tours, le personnage perd un point de Force ; lorsque sa Force est réduite à zéro, il devient un mort-vivant. Sa Force redevient normale mais sa FM tombe à 3, tous ses pouvoirs magiques sont perdus et il peut être contrôlé par le nécromant au même titre qu'un squelette ou un zombie. Ce sort ne peut être utilisé que contre des personnages intelligents, sorciers ou héros. Il n'affecte aucunement les monstres de grande taille. Le sort est efficace contre les humanoïdes de taille humaine (elfes, orques, etc) mais pas contre les grands humanoïdes comme les ogres, les trolles, les géants ou toute autre créatures mesurant plus de 3m.

N 4.4 Vent de la mort

Niveau : 4 Énergie : 35 PM
Svg magique : Non Portée : 2,2km
Description : Ce sort crée un vent mortel qui balaye le champ de bataille. Ce vent draine la force vital de toutes les créatures vivantes, leur infligeant une touche de Force 3. Les unités reçoivent leurs pertes comme sur un tir de projectiles. Il n'y a pas de jet de sauvegarde d'armure ou magique. Le lanceur du sort est affecté au même titre que les autres créatures vivantes. Dans une campagne, ce sort peut servir à dévaster une ville : il sera centré sur le nécromancien et agira dans un rayon de 2,2 km soit 300m à l'échelle de la table de jeu.

20.8.3 ILLUSION

I 1.1 Action secrète

Niveau : 1 Énergie : 1 PM
Svg magique : Non Portée : Le sorcier lui-même
Description : Ce sort permet à l'illusionniste d'accomplir une action sans être remarqué. Le sorcier peut, par exemple, frapper quelqu'un alors que les témoins le voient siffler innocemment, les mains derrière le dos. La victime pensera que le coup est venu de nulle part ! Ce sort ne permet pas au sorcier de faire croire qu'il se trouve à un autre endroit que celui où il se tient réellement. Cette illusion est très pratique lorsque l'illusionniste désire voler quelque chose.

I 1.2 Apparence illusoire

Niveau : 1 Énergie : 1 PM
Svg magique : Non Portée : Le sorcier lui-même
Description : Le sorcier prend l'apparence d'une créature de son choix, pourvu que celle-ci soit bipède et mesure moins de 3cm. Il peut, s'il le désire, prendre l'apparence d'un individu précis.

I 1.3 Décalage illusoire

Niveau : 1 Énergie : 2 PM
Svg magique : Non Portée : Le sorcier lui-même
Description : L'illusion altère l'apparence du sorcier de manière à ce qu'il semble légèrement décalé par rapport à sa position réelle. L'illusionniste devient alors difficile à atteindre avec un projectile ou à frapper en combat : ses adversaires doivent déduire un point sur les résultats de leur jets pour toucher.

I 1.4 Désorientation de l'ennemi

Niveau : 1 Énergie : 4 PM
Svg magique : Oui Portée : 30cm
Description : Ce sort peut être lancé sur une figurine individuelle dans une portée de 30cm. N'étant pas vraiment une illusion, il n'y a pas besoin d'être maintenu et n'interfère pas avec le maintien d'autres sorts. Si la victime manque son jet de sauvegarde magique, elle sera désorientée pendant son prochain tour : elle avancera à demi-vitesse dans une direction aléatoire, n'attaquera pas et sera considérée comme à terre si elle est attaquée. Si la victime est un sorcier, celui-ci ne pourra ni jeter ni maintenir aucun sort.

I 1.5 Répliques

Niveau : 1 Énergie : 2 PM par réplique
Svg magique : Non Portée : Le sorcier lui-même
Description : Cette illusion permet au sorcier de créer une ou plusieurs répliques exactes de lui-même : une, au maximum par niveau de maîtrise. Le sorcier semble se séparer en 2, 3, 4 ou 5 "lui-même" dont un seul est le vrai. Chaque réplique se déplace indépendamment et l'adversaire ne peut pas savoir où est le vrai illusionniste. Le sorcier maintient toutes ses répliques comme une illusion unique. Les joueurs devront posséder plusieurs figurines pour représenter ce sort. Le plus simple est de retirer de la table la figurine du sorcier et de la remplacer par plusieurs autres figurines dont l'une portera une marque sous le socle pour représenter le vrai personnage.

I 2.1 Apparence fantomatique

Niveau : 2 Énergie : 3 PM
Svg magique : Non Portée : Le sorcier lui-même
Description : le sorcier prend l'apparence d'un mort-vivant : il peut s'il le désire, prendre l'aspect d'un personnage mort-vivant précis. Ce sort ne lui fait pas perdre ses pouvoirs magiques.

I 2.1 Confusion de l'ennemi

Niveau : 2 Énergie : 8 PM
Svg magique : Non Portée : Le sorcier lui-même
Description : Ce sort peut être lancé par un sorcier venant d'être blessé en combat dans le même tour. Ce sort est exceptionnel car il peut être lancé même si le sorcier vient d'être tué. Il altère la réalité de manière à ce que les dommages n'aient pas été infligés : le sorcier annule les blessures qu'il a reçues pendant ce tour. Le sort ne peut être utilisé pour altérer la réalité des combats, déroutés ou reculs, il ne peut qu'annuler les dommages reçus par le sorcier.

I 2.2 Constructions illusoires

Niveau : 2 Énergie : 2 PM par section
Svg magique : Non Portée : Champ de bataille
Description : Cette illusion permet au sorcier de faire apparaître un bâtiment ou une groupe de bâtiments n'importe où sur la table de jeu. Chaque section de 10cm x 10cm demande l'utilisation de 2 PM. Cette illusion peut apparaître comme un village, un château ou tout autre édifice ou groupe de constructions désiré par le sorcier. Les troupes placées derrière cette illusion sont cachés à la vue mais les figurines occupant une illusion de rue ou d'espace découvert restent visibles.

I 2.3 Constructions illusoires

Niveau : 2 Énergie : 3 PM
Svg magique : Non Portée : 60cm
Description : Ce sort peut être utilisé sur un personnage, une unité ou un objet suspecté par le sorcier d'être une illusion dans une portée de 60cm. Si l'objectif du sort est une illusion, elle se dissipe instantanément.

I 2.4 Forêt illusoire

Niveau : 2 Énergie : 5 PM par section
Svg magique : Non Portée : Champ de bataille
Description : Ce sort permet au sorcier de faire apparaître une illusion représentant un bois n'importe où sur la table. Chaque section de 15cm x 15cm demande l'utilisation de 5 PM. Les troupes couvertes par une forêt illusoire ne sont pas visibles mais elles peuvent voir en dehors normalement.

I 2.5 Hallucination

Niveau : 2 Énergie : 4 PM
Svg magique : Oui Portée : 60cm
Description : Ce sort peut être lancé sur une unité ou sur un personnage dans une portée de 60cm. Si la victime manque son jet de sauvegarde magique, elle doit effectuer immédiatement un test psychologique comme si elle était chargée par une créature du choix du sorcier. Si victime réussit son test psychologique, l'illusion se dissipe.

I 3.1 Confusion universelle

Niveau : 3 Énergie : 8 PM
Svg magique : Non Portée : Champ de bataille
Description : Cette illusion affecte toutes les troupes du joueur adverse pendant le prochain tour de ce dernier. Toutes les figurines se déplacent à demi-vitesse, se demandant où elles se trouvent. Les tirs s'effectuent à -1 au jet *pour toucher* car les archers ne peuvent pas se concentrer sur leurs cibles et, au combat, les jets *pour toucher* subissent un -1 à cause de la confusion des soldats.
Cette illusion n'a d'effet que pendant le tour suivant du joueur adverse ; ensuite, elle se dissipe.

I 3.2 Disparition

Niveau : 3 Énergie : 6 PM
Svg magique : Non Portée : 30cm
Description : Ce sort qui n'est pas une véritable illusion mais dont l'utilisation dissipe toutes les illusions maintenues par le lanceur permet au sorcier de s'évanouir dans les airs. Il peut revenir sur le champ de bataille au début de l'un de ses tours, mais il doit réapparaître à 30cm au maximum du point où il se trouvait lors de sa disparition.

I 3.3 Ennemi illusoire

Niveau : 3 Énergie : 6 PM
Svg magique : Non Portée : 60cm
Description : Ce sort crée l'illusion d'une unité de 20 humanoïdes, 10 morts-vivants, 10 créatures éthérées, 1 monstre de grande taille ou un démon mineur. L'illusion apparaît dans une portée de 60cm du sorcier qui peut la faire bouger comme une unité réelle.

I 3.4 Grande métamorphose

Niveau : 3 Énergie : 12 PM
Svg magique : Non Portée : Le sorcier lui-même
Description : Le sorcier peut assumer l'apparence de la créature qu'il désire.

I 4.1 Armée illusoire

Niveau : 4 Énergie : 12 PM
Svg magique : Non Portée : Cf description
Description : Ce sort crée l'illusion de 2D6 unités de 20 humanoïdes ou morts-vivants. Ces unités peuvent apparaître sur le bord de table du joueur qui contrôle le sorcier ou n'importe où dans un rayon de 30cm de l'illusionniste.

I 4.2 Destruction des illusions

Niveau : 4 Énergie : 8 PM
Svg magique : Non Portée : Champ de bataille

Description : Toutes les illusions maintenues sur le champ de bataille par les sorciers des deux camps sont immédiatement dissipées.

I 4.3 Téléportation

Niveau : 4 Énergie : 20 PM
Svg magique : Non Portée : Cf. description
Description : Ce sort n'est pas une illusion, mais son utilisation dissipe toutes les illusions maintenues par le lanceur. Il est similaire au sort Disparition mais le sorcier n'est pas obligé de revenir sur le champ de bataille et, s'il revient, il peut se rematérialiser en n'importe quel point de la table. En campagne, le sorcier peut utiliser ce sort pour effectuer des voyages de 100km en une fraction de seconde, mais il ne peut l'utiliser plus de trois fois par jour.

I 4.4 Ténèbres illusoires

Niveau : 4 Énergie : 15 PM
Svg magique : Non Portée : 120cm
Description : Le sorcier crée une illusion d'obscurité totale dans un cercle de 30cm de rayon. Le centre de ce cercle sera situé dans une portée de 120cm à partir du sorcier. Cette obscurité magique ne peut être dissipée par la lumière ordinaire. Dans les ténèbres, les troupes ne peuvent se déplacer que d'un quart de leur potentiel de mouvement et dans des directions déterminées au hasard. Le tir et le combat ne sont pas possibles. Les créatures prises dans l'obscurité sont totalement aveugles, elles ne distinguent même par leurs mains ni les torches qu'elles tiennent.

20.8.4 DEMONOLOGIE

D 1.1 Bannissement démoniaque mineur

Niveau : 1 Énergie : 1 PM
Svg magique : Oui Portée : 30cm
Description : Ce sort permet au sorcier de bannir un démon mineur situé dans une portée de 30cm. Si le démon manque son jet de sauvegarde magique, il disparaît.

D 1.2 Invocation d'une monture démoniaque

Niveau : 1 Énergie : 1 PM
Svg magique : Non Portée : 7,5cm
Description : Ce sort permet au sorcier d'invoquer une monture démoniaque. Cette monture peut prendre des formes variées ; la plus fréquente est celle d'un destrier noir aux yeux flamboyants et à la bouche vomissant des flammes. La monture a le même profil et les mêmes caractéristiques qu'un destrier normal mais, en plus, elle inspire la peur aux créatures vivantes. La monture apparaît à 7,5cm du sorcier, et si ce dernier la contrôle, il peut la chevaucher pendant toute la bataille (après quoi, elle disparaîtra). Si le sorcier est tué, la monture disparaît instantanément.

D 1.3 Invocation d'un gardien

Niveau : 1 Énergie : 3 PM
Svg magique : Non Portée : 7,5cm
Description : Ce sort permet au sorcier d'invoquer un démon mineur qui apparaît à 7,5cm de lui. Si le sorcier arrive à contrôler le démon, ce dernier lui obéira pendant toute la bataille, après quoi, il disparaîtra. Si le sorcier est tué, le gardien disparaît instantanément. Un seul gardien peut être invoqué à la fois.

D 1.4 Immobilisation des démons

Niveau : 1 Énergie : 2 PM
Svg magique : Oui Portée : 60cm
Description : Ce sort peut être utilisé contre D6 démons mineurs ou un seul démon majeur dans une portée de 60cm. Si le démon manque son jet de sauvegarde magique, il ne peut ni se déplacer, ni tirer, ni combattre, ni jeter des sorts pendant son prochain tour. Le ou les démons sont paralysés, incapables de faire quoi que se

soit. En combat, ils comptent comme à terre.

D 1.5 Zone de protection contre les démons

Niveau : 1 Énergie : 2 PM

Svg magique : Non Portée : 7,5cm

Description : Le sorcier crée une zone de 7,5cm de diamètres centrée sur lui-même. Cette zone persiste jusqu'à la fin de la bataille, jusqu'à ce qu'elle soit détruite ou jusqu'à ce que le sorcier se déplace. Le sorcier peut interdire à tout démon d'entrer dans la zone, d'y tirer ou d'y lancer des sorts. Lorsqu'un sorcier maintient une zone, il ne peut jeter d'autres sorts ni se reposer. Plusieurs zones s'annulent mutuellement si elles se chevauchent.

D 2.1 Arrêt de l'instabilité démoniaque

Niveau : 2 Énergie : 3 PM

Svg magique : Non Portée : 60cm

Description : Ce sort peut être lancé sur une unité de démons ou sur un démon isolé dans une portée de 60cm. Le receveur du sort pourra ignorer la prochaine instabilité (même si cette instabilité est provoqué par un sort). Une unité ou un démon ne peut porter qu'un seul *Arrêt de l'instabilité* à la fois.

D 2.2 Invocation de l'énergie démoniaque

Niveau : 2 Énergie : 3 PM

Svg magique : Non Portée : le sorcier lui-même

Description : le sorcier appelle un pouvoir inaltéré d'origine démoniaque. L'énergie apparaît comme un brouillard tournoyant et doit être contrôlée de la manière habituelle. Si le contrôle est efficace, l'énergie entre dans le corps du sorcier et lui donne 4D6 PM. Le total initial du PM du démonologue ne peut être dépassé.

D 2.3 Invocation démoniaque mineure

Niveau : 2 Énergie : 5 PM

Svg magique : Non Portée : 7,5cm

Description : Une unité de 3D6 démons mineurs apparaît à 7,5cm du sorcier

D 2.3 Invocation d'une aide démoniaque

Niveau : 2 Énergie : 4 PM

Svg magique : Non Portée : Le sorcier lui-même

Description : Le sorcier appelle à lui une aide surnaturelle sous la forme d'un sort. L'aide apparaît comme un brouillard tourbillonnant et doit être contrôlée de la manière habituelle. Si le contrôle est efficace, la brume entre dans le corps du sorcier et celui-ci peut choisir un sort de démonologie de son niveau ou d'un niveau inférieur. Le sort choisi pourra être lancé, une seule fois, de la manière normale.

D 2.4 Zone d'annihilation

Niveau : 2 Énergie : 5 PM

Svg magique : Non Portée : 7,5cm

Description : Le sorcier crée une zone de 7,5cm de diamètre, centré sur lui-même. Cette zone persiste jusqu'à la fin de la bataille, jusqu'à ce qu'elle soit détruite ou jusqu'à ce que le sorcier se déplace. Les démons pris dans la zone ou essayant d'y pénétrer deviennent instables et disparaissent immédiatement. Le sorcier peut interdire à toute démon de lancer des projectiles ou des sorts à l'intérieur de la zone. Pendant qu'il maintient une zone, un sorcier ne peut pas lancer d'autres sorts ni se reposer. Si plusieurs zones se chevauchent, elles se détruisent mutuellement.

D 3.1 Bannissement multiple

Niveau : 3 Énergie : 10 PM

Svg magique : Oui Portée : 60cm

Description : Ce sort permet au démonologue de bannir une unité de démons située dans une portée de 60cm. Si l'unité

manque son jet de sauvegarde magique, elle est retirée du jeu.

D 3.2 Invocation du grand pouvoir

Niveau : 3 Énergie : 6 PM

Svg magique : Non Portée : Le sorcier lui-même

Description : Le sorcier appelle à lui un pouvoir sur naturel sous forme d'un brouillard tourbillonnant. S'il réussit à contrôler le brouillard, ce dernier entre dans son corps et augmente toutes ses caractéristiques d'un point. Ce sort peut monter les caractéristiques du sorcier au-dessus de leur niveau normal. Les effets du sort persistent jusqu'à la fin de la bataille.

D 3.3 Invocation multiple

Niveau : 3 Énergie : 8 PM

Svg magique : Non Portée : 7,5cm

Description : Une unité de 6D6 démons mineurs apparaît dans une portée de 7,5cm de l'invocateur.

D 3.4 Folie

Niveau : 3 Énergie : 8 PM

Svg magique : Oui Portée : 30cm

Description : Ce sort provoque une épouvantable conscience du pouvoir démoniaque chez toutes les créatures vivantes situées dans un rayon de 30c autour du sorcier. Les unités et les personnages pris dans le rayon du sort doivent immédiatement effectuer un test de déroute s'ils manquent le jet de sauvegarde magique. Si le test est un échec, unités et personnages s'enfuient en s'éloignant du sorcier.

D 4.1 Bannissement démoniaque majeur

Niveau : 4 Énergie : 25 PM

Svg magique : Oui Portée : 60cm

Description : Ce sort permet au démonologue de bannir un seul démon majeur situé dans une portée de 60cm. Si le démon manque son jet de sauvegarde magique, il est retiré du jeu.

D 4.2 Invocation démoniaque majeure

Niveau : 4 Énergie : 25 PM

Svg magique : Non Portée : 7,5cm

Description : Un démon majeur apparaît dans un rayon de 7,5cm de l'invocateur.

D 4.3 Invocation du pouvoir total

Niveau : 4 Énergie : 40 PM

Svg magique : Non Portée : Le sorcier lui-même

Description : Le sorcier appelle à lui un pouvoir surnaturel sous forme d'un brouillard tourbillonnant. S'il réussit à contrôler le brouillard, ce dernier entre dans son corps et augmente toutes ses caractéristiques de 2 points. Ce sort peut monter les caractéristiques du sorcier au-dessus de leur niveau normal. Les effets du sort persistent jusqu'à la fin de la bataille. De plus, le sorcier gagne 10D6 PM. Le total initial de ses PM peut être dépassé de cette manière. Si le total de PM du sorcier est déjà plus haut que son maximum normal, ce sort ne peut pas être lancé car son pouvoir serait si grand qu'il détruirait l'invocateur.

D 4.4 Portail démoniaque

Niveau : 4 Énergie : 20 PM

Svg magique : Non Portée : 60cm

Description : L'invocateur ouvre un portail entre les dimensions, permettant le passage d'un monde à l'autre d'une horde de démons incontrôlables. Le portail apparaît dans une portée de 60cm du sorcier. Ce dernier ne peut pas contrôler les démons qui affluent : ils agiront au hasard ou selon la volonté du MJ, mais chargeront toujours les troupes non-démoniaques les plus proches lorsqu'ils en auront la possibilité (quelque soit le camp auquel appartiennent ces troupes).

Au début de chacun des tours du sorcier, 6D6 démons mineur et 1 démon majeur sortent du portail, ils se déplacent pendant le tour de leur invocateur mais ne sont pas ses alliés et ne l'épargneront pas sous prétexte qu'il leur a donné cette chance inespérée de semer la destruction et de massacrer allègrement tout ce qui bouge.

Le portail démoniaque reste ouvert pendant 10D6 tours ou jusqu'au matin suivant, selon l'éventualité la plus proche. Lorsque le portail se referme, tous les démons survivants deviennent instables et disparaissent.

20.8.5 MAGIE ELEMENTAIRE

E 1.1 Assaut de pierre

Niveau : 1 Énergie : 3 PM

Svg magique : Non Portée : 60cm

Description : Le sorcier fait apparaître une grêle de pierres qui s'abat sur une unité ennemie située dans une portée de 60cm. Ceci constitue une attaque de projectile magiques, causant des dommages comme des tirs multiples et ayant les mêmes restrictions qu'un tir normal.

Un assaut de pierre possède une portée de 60cm et touche automatiquement sa cible provoquant 2D6 touches de Force 4. La victime peut effectuer un jet de sauvegarde d'armure mais pas de sauvegarde magique.

E 1.2 Aveuglement

Niveau : 1 Énergie : 2 PM

Svg magique : Non Portée : 15cm

Description : Ce sort provoque la cécité chez toutes les créatures situées dans une portée de 15cm autour du sorcier. Le sort prend effet immédiatement et reste en vigueur pendant le tour suivant (c'est à dire le tour de l'autre joueur). Les figurines aveuglées ne peuvent se déplacer du quart de leur potentiel de mouvement dans une direction aléatoire, mais elles ne peuvent ni combattre, ni tirer, ni lancer de sorts. La guérison est automatique mais les victimes n'ont pas de jet de sauvegarde magique pour éviter les effets de ce sort.

E 1.3 Lumière magique

Niveau : 1 Énergie : 1 PM

Svg magique : Non Portée : 15cm

Description : Ce sort permet au magicien de faire apparaître dans sa main une lumière qui éclaire à 15cm tout autour de lui. Ce sort rend le sorcier visible comme en plein jour dans les ténèbres les plus noires. La lumière dure jusqu'à ce que le sorcier décide de l'arrêter. Une lumière magique peut être lancée à une distance de 15cm maximum. Dans ce cas, elle ne persistera que jusqu'à la fin du tour puis s'éteindra. Si elle est lancée sur une figurine individuelle, la lumière l'atteindra automatiquement et l'affectera exactement comme un *Aveuglement* (voir ci-dessus).

E 1.4 Main de feu

Niveau : 1 Énergie : 1 PM

Svg magique : Non Portée : Le sorcier lui-même

Description : Ce sort améliore le potentiel de combat du sorcier en enflammant ses armes. En combat, ses Attaques comptent comme des attaques d'armes magiques et sa Force est augmentée d'un point pour les jets pour blesser. Toutes les créatures ou choses inflammables reçoivent D4 points de dommages par le feu. Le sort prend effet immédiatement et persiste jusqu'à la fin de la bataille ou jusqu'à ce que le sorcier décide de l'annuler.

E 1.5 Marche sur l'eau

Niveau : 1 Énergie : 2 PM

Svg magique : Non Portée : Le sorcier lui-même

Description : Ce sort permet au sorcier de marcher sur l'eau. Il prend effet dès que l'élémentaliste pose un pied sur une surface

liquide et disparaît lorsque ce dernier revient sur la terre ferme. Ce sort permet au sorcier de traverser les étangs, les marais, etc sans aucune pénalité de mouvement.

E 1.6 Nuage de fumée

Niveau : 1 Énergie : 2 PM

Svg magique : Non Portée : 7,5 cm

Description : Le sorcier crée, autour de lui-même, un nuage de fumée de 7,5cm de rayon. Le nuage reste immobile, il ne suit pas le sorcier dans ses mouvements. Il persiste pendant D6 tours du sorcier puis il se disperse.

Les troupes à l'intérieur du nuage ne peuvent pas voir à l'extérieur, les troupes en dehors du nuage ne peuvent pas voir à l'intérieur, ni à travers. Les figurines prises dans la fumée se déplacent à demi-vitesse. Le MJ peut, s'il le désire, garder secrète la durée du sort.

E 1.7 Respiration sous l'eau

Niveau : 1 Énergie : 1 PM

Svg magique : Non Portée : Le sorcier lui-même

Description : Le sorcier peut jeter ce sort sur lui-même ou sur un individu au contact socle à socle avec lui. L'individu affecté pourra respirer dans tous les milieux, sous l'eau ou même dans le vide le plus total : les poisons sous forme de gaz ne pourront pas l'affecter.

E 1.8 Zone de dissimulation

Niveau : 1 Énergie : 3 PM

Svg magique : Non Portée : 7,5cm

Description : Le sorcier crée une zone de 7,5cm de rayon centrée sur lui-même. Cette zone persiste jusqu'à la fin de la bataille, jusqu'à ce qu'elle soit détruite ou jusqu'à ce que le sorcier se déplace.

Toutes les figurines situées dans la zone assument le pouvoir de mimétisme des caméléons : si elles restent immobiles on ne peut les voir à plus de 15cm de distance et, à moins de 15cm, les tirs effectués sur elles subissent une pénalité de -2 pour toucher.

Si des créatures situées dans la zone se battent mutuellement, les deux camps subissent une pénalité de -1 pour toucher.

Pendant qu'il maintient une zone, un sorcier ne peut ni lancer d'autres sorts, ni se reposer. Si plusieurs zones se chevauchent, elles se détruisent mutuellement.

E 2.1 Coup de tonnerre

Niveau : 2 Énergie : 5 PM

Svg magique : Non Portée : Champ de bataille

Description : Le sorcier provoque un énorme coup de tonnerre au-dessus du champ de bataille. Toutes les créatures stupides ou possédant une Intelligence inférieure à 3 doivent effectuer un test de peur. Les animaux n'effectuent ce test que s'ils n'ont ni cavalier ni maître à proximité.

E 2.2 Déplacement d'objet

Niveau : 2 Énergie : 3 PM

Svg magique : Non Portée : 30cm

Description : Ce sort permet à l'élémentaliste de créer des courants d'air afin de claquer des portes ou de déplacer des objets légers comme des parchemins. Il peut fermer ou ouvrir une porte non verrouillée dans une portée de 30cm ou déplacer un objet léger dans une portée de 30cm et sur une distance de 15cm.

E 2.3 Dessèchement des plantes

Niveau : 2 Énergie : 4 PM

Svg magique : Non Portée : 60cm

Description : Le sorcier peut utiliser ce sort dans une portée de 60cm, contre une section de bois ou de haies. Cette section de végétation se fane et tombe en poussière immédiatement : retirez-

la du jeu.

E 2.4 Extinction

Niveau : 2 Énergie : 4 PM
Svg magique : Non Portée : Champ de bataille
Description : Ce sort aide à réduire les incendies. Il peut être dirigé sur une section de construction en feu ou sur un personnage en train de brûler. L'objectif du sort déduira 10+D6 points des dommages par le feu qu'il a subi. Une créature n'a pas à faire de jet de sauvegarde magique pour que ce sort fonctionne.

E 2.5 Incendie

Niveau : 2 Énergie : 4 PM
Svg magique : Oui Portée : Champ de bataille
Description : Le sorcier peut enflammer soudainement un objet ou une créature inflammable, lui infligeant 10 + D6 points de dommage par le feu. Une créature inflammable, une momie par exemple, ne sera pas affectée par le sort si elle réussit un jet de sauvegarde magique.

E 2.6 Pluie torrentielle

Niveau : 2 Énergie : 4 PM
Svg magique : Non Portée : Champ de bataille
Description : Le sorcier déclenche un véritable déluge sur tout le champ de bataille : le sort prend effet immédiatement et dure jusqu'à la fin du tour suivant (c'est-à-dire celui de l'autre joueur). Les incendies de moins de 10 points de dommages par le feu s'éteignent, les autres feux ne progressent pas durant la pluie. Les tirs à longue portée sont impossibles, les tirs à courtes portée subissent une pénalité de -1 sur leurs jet pour toucher. Toute magie basée sur le feu est automatiquement dissipée, les armes magiques enflammées ne fonctionnent pas pendant la pluie et les armes à feu sont inutilisables pendant la durée de ce sort.

E 2.7 Résistance au feu

Niveau : 2 Énergie : 3 PM
Svg magique : Non Portée : Le sorcier lui-même
Description : L'élémentaliste peut jeter ce sort sur lui-même pour se protéger de tous les dommages infligés par le feu. Les attaques basées sur le feu, les armes magiques enflammées et les boules de feu n'ont aucun effet sur le sorcier. Ce sort persiste jusqu'à la fin de la bataille.

E 2.8 Séparation des eaux

Niveau : 2 Énergie : 4 PM
Svg magique : Non Portée : 60cm
Description : Ce sort peut être lancé sur une rivière, dont la largeur n'excède pas 10cm, située dans une portée de 60cm. Les eaux se séparent instantanément créant un passage de 10cm que l'on peut traverser à pied sec. Le passage subsiste jusqu'à ce que le sorcier décide de le supprimer (ce qu'il peut faire n'importe quand, y compris pendant le tour de son adversaire).

E 3.1 Air empoisonné

Niveau : 3 Énergie : 8 PM
Svg magique : Non Portée : 60cm
Description : Le sorcier crée une poche d'air empoisonné d'un rayon de 15cm maximum dont le centre se situe à 60cm ou moins de lui-même. Les figurines prises dans cette poche subissent une attaque empoisonnée qui leur fait perdre D4-1 points d'Endurance (cf règles sur les poisons). Comme un venin, l'air empoisonné affecte toutes les créatures vivantes. L'effet du sort disparaît au début du prochain tour de l'élémentaliste.

E 3.2 Bannissement élémentaire mineur

Niveau : 3 Énergie : 10 PM

Svg magique : Oui Portée : 30cm
Description : Ce sort peut être lancé contre un élémentaire situé dans une portée de 30cm. Si l'élémentaire manque son jet sauvegarde magique, il disparaît.

E 3.3 Écran de flammes

Niveau : 3 Énergie : 8 PM
Svg magique : Non Portée : Cf description
Description : Un sorcier à pied peut utiliser ce sort pour créer un mur de flammes dans son sillage à mesure qu'il avance. L'écran de flammes sera large de 2,5cm et suivra le déplacement du sorcier. Les créatures prises dans l'écran ou essayant de le traverser reçoivent une touche de F3. Les créatures inflammables subissent D6 points de dommages par le feu. Les flammes sont assez hautes pour affecter les créatures volant à altitude d'attaque.

E 3.4 Effondrement

Niveau : 3 Énergie : 9 PM
Svg magique : Non Portée : Toucher
Description : Ce sort permet au sorcier de faire s'effondrer les constructions de pierre en les frappant à main nue. Il est efficace sur les immeubles de pierre ou de briques, sur les statues, etc. Le sorcier provoque, pour chacune de ses Attaques normales, D6 touches automatiques de F8 ou une seule de Force 10, selon sa volonté. L'effet du sort persiste pendant toute la bataille si le sorcier ne l'annule pas et s'il n'utilise pas de nouveaux sorts.

E 3.5 Ethérialité

Niveau : 3 Énergie : 7 PM
Svg magique : Non Portée : Le sorcier lui-même
Description : Ce sort permet à l'élémentaliste de devenir éthéré : dans cet état, il ne peut ni lancer de sorts ni se reposer afin de regagner des PM. Il peut se déplacer normalement mais il ne peut ni attaquer en combat, ni tirer des projectiles. Un sorcier éthéré ne peut être blessé par des armes non-magiques. Il peut se déplacer à travers les murs et autres objets solides. Il peut également traverser sans pénalité les obstacles et les terrains difficiles (y compris les cours d'eau). Il peut enfin être visible ou invisible à volonté.
Le sorcier reste sous forme éthérée aussi longtemps qu'il le désire. Ses vêtements et possessions personnelles deviennent éthérées en même temps que lui mais pas les créatures vivantes qu'il touche (pas même la souris cachée dans sa poche!).

E 3.6 Sables mouvants

Niveau : 3 Énergie : 9 PM
Svg magique : Non Portée : 60cm
Description : Le sorcier crée une surface de sables mouvants de 7,5cm de rayon, centrée autour d'un point situé dans une portée de 60cm de l'élémentaliste. Il peut créer ces sables mouvants sous les pieds d'une unité. Cette surface compte un double terrain difficile, réduisant les potentiels de mouvement au quart de la normale. Une figurine traversant les sables mouvants doit effectuer un test sous son Endurance, la créature s'enlise et meurt suffoquée. Les créatures n'ayant pas besoin de respirer (les morts-vivants par exemple) seront immobilisées sous les sables et incapables de bouger. Il n'y a pas de jet de protection magique contre ce sort et ses effets durent jusqu'à la fin de la bataille ou jusqu'à ce que le sorcier décide de l'annuler.

E 3.7 Souffle de feu

Niveau : 3 Énergie : 10 PM
Svg magique : Non Portée : 30cm
Description : Le sorcier gagne le pouvoir de cracher du feu trois fois pendant la bataille, au cours des phases de tir. Il peut souffler sur une unité ou sur un personnage, dans une portée de 30cm. Le souffle de feu est sujet à toutes les règles de tir sur un

personnage ; il provoque des dommages contre une unité à la manière d'un tir multiple ; il provoque 2D6 touches automatiques de Force 4.

E 3.8 Tempête de poussière

Niveau : 3 Énergie : 5 PM

Svg magique : Non Portée : 60cm

Description : Le sorcier crée un tourbillon de poussière de 7,5cm de rayon dont le centre se trouve au maximum à 60cm de sa personne. Le tourbillon entre en jeu comme une figurine, le sorcier le déplace au cours des phase de mouvement et le fait attaquer pendant les phases de combat.

La tempête ne cause aucun dommage pendant le tour où elle est créée. Au tour suivant, elle peut se déplacer de 15cm dans la direction souhaitée par le sorcier. Toute créature prise dans son rayon subira une touche automatique de Force 2 pendant la phase de combat (sans jet de sauvegarde magique).

La tempête de poussière persiste jusqu'à la fin de la bataille ou jusqu'à ce que le sorcier décide de l'annuler. Bien entendu, la tempête peut traverser des unités et ne subit aucune pénalité sur les terrains difficiles.

E 4.1 Animation des eaux

Niveau : 4 Énergie : 16 PM

Svg magique : Non Portée : 60cm

Description : Ce sort permet à l'élémentaliste de donner vie à une étendue d'eau située dans une portée de 60cm. La surface de l'eau affectée aura, au maximum, 7,5cm de rayon mais elle pourra faire partie d'une étendue d'eau plus importante (rivière, lac) qui restera tout à fait normale en dehors de la surface animée. L'eau animée développe des pseudopodes d'une longueur de 30cm lui permettant de porter 12 Attaques. L'eau n'a pas à charger pour entrer en combat et peut changer d'opposants d'un tour à l'autre. Les adversaires ne peuvent pas combattre l'eau ; celle-ci possède une CC de 8 et une Force de 6. Il n'y a aucun jet de sauvegarde d'armure contre ses dommages, mais les créatures capables de respirer sous l'eau ont un jet de sauvegarde de 4, 5 ou 6 sur 1D6. Ce sort persiste jusqu'à la fin de la bataille ou jusqu'à ce que le sorcier décide de l'annuler.

E 4.2 Bannissement élémentaire majeur

Niveau : 4 Énergie : 24 PM

Svg magique : Oui Portée : 60cm

Description : Ce sort fait disparaître immédiatement tous les élémentaires dans un rayon de 60cm autour du sorcier. Les élémentaires ne sont pas affectés s'ils réussissent un jet de sauvegarde magique.

E 4.3 Invocation d'élémentaire

Niveau : 4 Énergie : 24 PM

Svg magique : Non Portée : 7,5cm

Description : Un élémentaire de terre, de feu, d'air ou d'eau apparaît dans un rayon de 7,5cm autour du sorcier.

E 4.4 Invocation élémentaire multiple

Niveau : 4 Énergie : 30 PM

Svg magique : Non Portée : 7,5cm

Description : Un groupe de D3+1 élémentaires de terre, de feu, d'air ou d'eau apparaît dans un rayon de 7,5cm autour du sorcier. Les élémentaires invoqués seront tous du même type (par exemple, tous de la terre).

E 4.5 Invocation d'une nuée

Niveau : 4 Énergie : 12 PM

Svg magique : Non Portée : 7,5cm

Description : Une nuée de petits animaux apparaît dans un rayon de 7,5cm autour du sorcier. La nuée peut être composée de scarabées, de serpents, de lézards, d'araignées, de rats, de grenouilles, de crapauds, de fourmis, de tiques, de scorpions, de chauve-souris ou tout autre créature similaire (cf. les nuées dans le Bestiaire).

E 4.6 Destruction des murs

Niveau : 4 Énergie : 16 PM

Svg magique : Non Portée : 30cm

Description : L'élémentaliste peut utiliser ce sort pour détruire toutes les sections de bâtiment dans un rayon de 30cm. Les créatures situées dans les constructions détruites ou sur les toits perdent un Point de Vie si leur jet de sauvegarde d'armure échoue.

E 4.7 Haies d'épines

Niveau : 4 Énergie : 14 PM

Svg magique : Non Portée : 60cm

Description : Le sorcier fait jaillir du sol une haie d'épines, dans une portée de 60cm. La haie peut constituer une bande de 2,5cm x 30cm de large ou un cercle de 7,5cm de rayon. Elle peut jaillir devant une unité, autour d'une unité ou même, si le sorcier le désire, au beau milieu d'une unité. Les épines magiques poussent si vite qu'elles peuvent coincer et tuer les créatures qu'elles touchent. Chaque figurine prise dans une haie d'épines subit D4 touches de Force 5 et doit réduire son mouvement à 2,5cm.

Une haie d'épines ne peut pas être annulée par son créateur, mais elle est inflammable et compte comme une section de bâtiment en ce qui concerne les dommages.

E 4.8 Tunnel

Niveau : 4 Énergie : 18 PM

Svg magique : Non Portée : Cf. description

Description : Ce sort permet à l'élémentaliste de creuser des tunnels dans le sol ou à travers les murs avec ses seules mains. Les tunnels ainsi créés sont stabilisés par magie : ils ne risquent pas de s'effondrer et ne causent pas de dommages aux bâtiments qu'ils traversent. Il est même possible de creuser à travers du sable ou de la boue. Le sorcier peut se déplacer à travers le roc à sa vitesse normale en creusant un tunnel assez large pour une personne. D'autres personnages peuvent suivre le sorcier en file indienne.

Le sorcier peut décider d'annuler son tunnel lorsque ce dernier est achevé, dans ce cas, toute créature présente à l'intérieur est instantanément tuée.

21 ARMES ET OBJETS MAGIQUES

Les armes et les objets magiques ont une place aussi importante dans une campagne de Warhammer que dans la littérature fantastique. Dans un monde où la magie existe, une arme imprégnée de puissance magique peut transformer un personnage en une "armée-à-lui-tout-seul", en sorcier redoutable ou en une bête assoiffée de sang. Sur l'origine et la provenance des armes magiques, à vous d'inventer vos propres théories : peut-être sont-elles des dons des dieux, peut-être sont-elles les produits de techniques magiques obscures.

Les armes et les objets magiques peut être utilisée par un héros (mineur ou majeur) ou par un sorcier. Il n'existe, en théorie, aucune raison d'interdire les armes magiques à des personnages ou à tout autre individu. S'il le désire, le MJ peut même attribuer des armes magiques à une unité entière. Nous recommandons cependant aux joueurs de se limiter à une ou deux armes magiques par camp pour commencer.

21.1 POINTS COMMUNS AUX POINTS COMMUNS AUX ARMES MAGIQUES

Les effets et les "dons" des armes magiques sont extrêmement variés, mais ces dernières ont quelques points communs :

- 1 Toutes les armes magiques émettent une aura particulière qu'un sorcier reconnaîtra au toucher.
- 2 Les armes magiques affectent normalement des créatures qui restent invulnérables aux armes normales : certaines morts-vivants et les créatures éthérées, par exemple.
- 3 Les armes magiques détruisent automatiquement tous les sorts d'aura par simple contact.
- 4 Lorsqu'une arme magique provoque des dommages supplémentaires ou inhabituels ceux-ci ne comptent pas comme des attaques magiques et ne permettent pas de jet de sauvegarde contre la magie.

21.1.1 UTILISATION DES ARMES MAGIQUES

Si un personnage est en possession d'une arme magique, c'est qu'il peut l'utiliser. Si un personnage est tué au cours de la bataille, son arme ne peut pas être prise et utilisée par un autre personnage : une arme magique possède une volonté propre et n'accepte pas tout de suite un nouveau propriétaire.

Dans une campagne, une arme magique peut changer de propriétaire unique si le nouveau possesseur réussit un test destiné à maîtriser l'arme : lancez 2D6, si le résultat est inférieur ou égal à la FM du personnage celui-ci devient propriétaire de l'arme et peut l'utiliser au combat. Si le test est un échec, le personnage ne pourra jamais utiliser cette arme.

21.2 DETERMINATION DES POUVOIRS

Une épée magique peut être créée par le MJ en fonction de sa campagne ou de ses parties de Warhammer. Le MJ ou un joueur peuvent également créer une arme magique au hasard à l'aide du tableau donné plus loin.

Chaque arme magique possède un ou plusieurs *pouvoirs*. Ces pouvoirs magiques sont variables, certains sont très utiles, d'autres moins. Chaque pouvoir coûte des points de valeur, le total de pts de tous ces pouvoirs donne la valeur de l'arme.

Si vous créez une arme au hasard, lancez d'abord un dé pour déterminer combien elle possède de pouvoirs. La plupart des armes magiques ont un D3 pouvoirs, mais le MJ peut décider qu'une arme sera plus puissante et autoriser un joueur à lancer un D4, un D6 ou même un D8. Le MJ peut également décider qu'une arme possédera moins de D3 pouvoirs.

Lancez un D100 pour chaque pouvoir. Les résultats sont cumulatifs. Les bonus de caractéristiques de l'utilisateur au-dessus de leur niveau maximum normal (c'est à dire au-delà de 10).

D100 Pts Pouvoir et description

- | | | |
|-------|----|--|
| 01-05 | 50 | Gain d'Initiative : L'utilisateur gagne D10 points en I tant qu'il est en possession de l'arme. |
| 06-09 | 50 | Gain d'Attaques : Le possesseur gagne une A lorsqu'il utilise l'arme. |
| 10-11 | 50 | Attaques multiples : Le possesseur gagne D3 A lorsqu'il utilise l'arme. |
| 12-14 | 50 | Gain de Force : L'utilisateur gagne 1 point de F tant qu'il est en possession de l'arme. |
| 15-16 | 50 | Gain de Force multiple : L'utilisateur gagne D3 points de F tant qu'il est en possession de l'arme. |
| 17-19 | 50 | Gain d'Endurance : L'utilisateur gagne 1 point de E tant qu'il est en possession de l'arme. |
| 20-21 | 50 | Gain d'Endurance multiple : L'utilisateur gagne D3 points de E tant qu'il est en possession de l'arme. |
| 22-25 | 50 | Gain de Points de Vie : L'utilisateur gagne 1 point de PV dès qu'il entre en possession de l'arme. Ce point supplémentaire peut être récupéré normalement par le repos tant que le personnage reste en possession de l'arme. |
| 26-28 | 50 | Gain de Commandement : L'utilisateur gagne 1 point de Cd tant qu'il est en possession de l'arme. |
| 29-31 | 50 | Gain de Force Mentale : L'utilisateur gagne 1 point de FM tant qu'il est en possession de l'arme. |
| 32-34 | 50 | Gain d'Intelligence : L'utilisateur gagne 1 point de Int tant qu'il est en possession de l'arme. |
| 35-37 | 50 | Gain de Calme : L'utilisateur gagne 1 point de Cl tant qu'il est en possession de l'arme. |
| 38-40 | 75 | Attaque par le feu : La lame s'enflamme lorsque l'arme est tirée de son fourreau ou lorsqu'elle est brandie. L'arme inflige D6 points de dommages par le feu aux créatures et objets inflammables. |
| 41-42 | 75 | Attaque empoisonnée : l'arme est considérée comme venimeuse : elle agit sur toutes les créatures vulnérables au poison. |
| 43-44 | 75 | Dégénérescence : Toute créature blessée par cette arme commence à se décomposer pour finir par tomber en poussière. Lancez un D6 au début de chaque tour du blessé : un 6 signifie qu'il perd un point de vie. Dans une campagne, un sort de "Guérison des blessures graves" limite les jets de dé à un par semaine. Seule un potion de guérison peut provoquer une guérison totale. |
| 45-46 | 75 | Attaque de froid : L'arme brille d'un feu glacé, une créature vivante blessée par cette arme est automatiquement tuée sauf si elle réussit un jet de sauvegarde contre le froid : 6 sur un D6. |
| 47-48 | 75 | Attaque dimensionnelle : L'arme passe sans arrêt d'un état d'existence à un autre, elle semble apparaître et disparaître. En combat, elle passe à travers les armures et les boucliers et se rematérialise dans le corps de sa victime. Elle annule tous les jets de sauvegarde d'armure. L'arme peut frapper à travers les objets solides et les barrières magiques (par exemple les sorts de zone), à condition que l'utilisateur puisse voir sa victime. |

- 49-51 75 **Sommeil** : Cette arme peut être utilisée pour endormir un personnage individuel dans une portée de 10cm. Un seul individu peut être endormi par tour mais un nombre illimité de figurines peuvent être affectées pendant la partie. Le dormeur ne peut pas être éveillé pendant 2D6 tours quelques soient les moyens employés. Ce pouvoir peut être utilisé par le possesseur selon sa volonté.
- 52-54 75 **Vol de Force** : Lorsque cette arme provoque une blessure, elle enlève en plus 1 point de F à sa victime. L'utilisateur gagne le point et l'ajoute à sa propre Force pour le tour suivant seulement.
- 55-57 75 **Vol d'Endurance** : Lorsque cette arme provoque une blessure, elle enlève en plus 1 point de E à sa victime. L'utilisateur gagne le point et l'ajoute à sa propre Endurance pour le tour suivant seulement.
- 58-60 75 **Vol d'Initiative** : Lorsque cette arme provoque une blessure, elle enlève en plus 1 point de I à sa victime. L'utilisateur gagne 61-63 75 **Vol de Commandement** : Lorsque cette arme provoque une blessure, elle enlève en plus 1 point de Cd à sa victime. L'utilisateur gagne le point et l'ajoute à son propre Commandement pour le tour suivant seulement.
- 64-66 75 **Vol d'Intelligence** : Lorsque cette arme provoque une blessure, elle enlève en plus 1 point de Int à sa victime. L'utilisateur gagne le point et l'ajoute à sa propre Intelligence pour le tour suivant seulement.
- 67-69 75 **Vol de Calme** : Lorsque cette arme provoque une blessure, elle enlève en plus 1 point de Cl à sa victime. L'utilisateur gagne le point et l'ajoute à son propre Calme pour le tour suivant seulement.
- 70-72 75 **Vol de Force Mentale** : Lorsque cette arme provoque une blessure, elle enlève en plus 1 point de FM à sa victime. L'utilisateur gagne le point et l'ajoute à sa propre Force Mentale pour le tour suivant seulement.
- 73-74 100 **Vol** : Le possesseur de l'arme gagne le pouvoir de voler comme un piqueur.
- 75-76 100 **Respiration sous l'eau** : Le possesseur de l'arme peut respirer sans air et ne suffoquera ni sous l'eau ni dans le vide.
- 77-79 100 **Confusion** : Lorsque l'arme est prise en main, toutes les créatures situées dans un rayon de 7,5cm deviennent *stupides* (à l'exception de l'utilisateur). Les créatures se comportent comme si elles avaient manqué un test de stupidité au début du tour.
- 80-83 100 **Peur** : Un personnage ayant cette arme à la main inspire la peur aux créatures qu'il charge ou qui le chargent.
- 84 100 **Voyage inter-dimensionnel** : Cette arme peut voyager entre les dimensions lorsque son possesseur le lui ordonne. Elle peut ainsi rester invisible et revenir dans le monde réel lorsque son possesseur le désire.
- 85-86 100 **Résistance au feu** : Un personnage tenant cette arme en main est insensible au feu et aux attaques magiques basées sur le feu (par exemple les boules de feu).
- 87 100 **Duplication** : Le propriétaire de l'arme gagne le pouvoir de se dédouble entièrement : son double possède ses caractéristiques mais pas ses armes ni son équipement. Un clone crée de cette manière ne peut pas être distingué de la personne originale mais possède la conscience de son identité propre et un instinct de conservation. Un seul clone peut exister à la fois. Si le personnage original est tué, le clone peut se dédoubler s'il possède l'arme magique.
- 88 100 **Animation** : L'arme est vivante et peut se déplacer et combattre seule, selon les ordres de son possesseur.
- Utilisée indépendamment l'arme possède les caractéristiques suivantes : M:6, CC:6, F:4, A:2
- 89 100 **Invisibilité** : Le possesseur de l'arme peut se rendre invisible lorsqu'il le désire. Ses déplacements sont effectués secrètement, en coopération avec le MJ qui pourra noter sa position sur une carte.
- 90 0 **Égoïsme** : L'arme domine si fortement les autres sources de magie que son possesseur ne peut ni lancer de sorts ni utiliser d'autres magie que les pouvoirs de l'arme. L'utilisateur peut cependant revoir des sorts ou être attaqué par la magie.
- 91 100 **Frénésie divine** : L'arme est possédée par une frénésie de meurtre inspirée des dieux. Au premier tour de combat, l'utilisateur gagne -1 en Initiative, +1 pour ses jets pour toucher et +1 sur ses jets pour blesser. Au second tour, il gagne +2 à son I et ses jets, au troisième tour, +3, au quatrième +4 et ainsi de suite. Cette effet dure D8+2 tours (la durée sera secrètement déterminée par le MJ avant le début du jeu). Pendant cette période, la frénésie du personnage est incontrôlable : les blessures qui ne le tuent pas en seul coup sont ignorées : s'il tue tous ses ennemis à portée de charge, il attaque ses alliés. Le personnage doit toujours avancer à sa vitesse maximale vers ses ennemis. Lorsque la frénésie l'abandonne, le personnage reste hébété pendant D10 tours au cours desquels il ne peut pas attaquer en corps à corps et se déplace à demi-vitesse.
- 92 100 **Destruction des morts-vivants** : La seule présence de l'arme détruit les morts-vivants, y compris les lichés et les vampires. Au début du tour du possesseur de l'arme, tous les morts-vivants dans un rayon de 7,5cm sont automatiquement détruits. Les morts-vivants peuvent sentir le pouvoir de l'arme à 30cm.
- 93 100 **Destruction des armes magiques** : Cette arme détruit les autres armes magiques avec lesquelles elle est engagée en combat sur un résultat de 6 sur 1D6. Lancez le dé à chaque tour de combat. L'arme s'empare des pouvoirs des armes qu'elle détruit et peut les utiliser pour le reste de la bataille. Si deux armes de ce type s'affrontent et frappent simultanément, les deux armes seront détruites si deux 6 sortent sur les dés.
- 94 100 **Absorption de la magie** : Lorsqu'un sort est lancé sur le possesseur de l'arme, celle-ci absorbe le pouvoir de la magie, rendant le sort inefficace. Le pouvoir absorbé donne à l'arme un bonus équivalent au niveau de maîtrise du sorcier qui a jeté le sort, sur ses jets pour toucher et pour blesser. Si d'autres sorts sont absorbés, les bonus sont cumulatifs ; ils subsistent jusqu'à la fin de la bataille.
- 95 100 **Force de frappe** : Le possesseur de l'arme peut frapper avec une Force de 10 une fois par jour : il peut ne déclarer qu'il se sert de ce pouvoir qu'après avoir réussi un jet pour toucher. Ce pouvoir se renouvelle tous les jours.
- 96-97 100 **Doubles dommages** : L'arme provoque toujours deux blessures au lieu d'une.
- 98 100 **Parole** : L'arme possède le don de la parole, elle peut communiquer avec son possesseur et raconter son histoire.
- 99 250 **Arme de puissance** : consultez le paragraphe suivant.
- 00 var. **Arme runique** : L'arme est gravée de D6 runes, celles-ci peuvent être déterminées au hasard. Le coût de l'arme dépend du nombre et du type de runes (voir page suivante).

21.3 LES ARMES DE PUISSANCE

Les armes de puissance furent fabriquées par les Anciens Slanns, on ne les trouve qu'en Lustrie. Lorsque l'une d'elle est importée dans le Vieux Monde, elle atteint un prix très élevé. Elles sont faites de la même matière noire et brillante que les baguettes magiques et, comme ces dernières, sont impossibles à détruire ou à endommager.

Les armes de puissance ont une source de pouvoir interne et contiennent des PM. Le nombre de PM contenu dans une arme est déterminé par D6xD6.

Un personnage s'emparant d'une arme de puissance dont le total de PM est supérieur à sa propre FM devient l'esclave de l'arme.

Un personnage s'emparant d'une arme de puissance dont le total de PM est inférieur ou égal à sa propre FM devient maître de l'arme. Un sorcier ayant maîtrisé une arme de puissance peut l'alimenter avec ses propres PM, à la manière d'une baguette magique, sinon, l'arme se recharge d'elle-même de tous ses PM durant la nuit.

Le possesseur-maître d'une arme de puissance peut, à tout moment puiser des PM dans son arme pour améliorer ses jets de sauvegarde magique.

Un sorcier peut prendre le nombre de PM qu'il désire dans son arme pendant la phase de magie de son tour. Pendant cette phase, il ne peut ni lancer des sorts, ni maintenir une zone ou une illusion. Il ne peut pas utiliser les PM de l'arme pour augmenter les siens au-delà de leur total original.

Une arme de puissance peut être utilisée en combat, le nombre de PM investi dans un coup en déterminer la Force. Les PM sont investis après réussite du jet pour toucher.

Un esclave, au contraire d'un maître, doit utiliser ses propres points de FM pour alimenter l'arme à PM, à raison d'un point de FM pour un PM. A la fin de chaque tour où l'arme a été utilisée, l'esclave perd D6 points de FM, transformés en PM pour l'arme. Le maniement de l'arme de puissance a, sur l'esclave, un effet euphorisant agissant comme une drogue, celui-ci n'abandonnera jamais son arme et tuera ses amis plutôt que de les laisser la prendre.

Lorsque la FM de l'esclave tombe à zéro, celui-ci s'écroule et reste dans le coma D6x10 tours. Lorsqu'il revient à lui, il a perdu définitivement 1 point de FM et l'arme a gagné 1PM. L'esclave devra continuer à alimenter son arme comme d'habitude, puis retombera dans le coma. Lorsque le personnage aura définitivement perdu toute sa Force Mentale, il arrivera une chose très étrange.

Les ingénieurs des Anciens slanns construisirent, dans des lieux obscurs, des grandes machines magiques : des appareils immenses et mystérieux aux fonctions inconnues, dirigeant les destinées de mondes et de peuplades innombrables. Il y a des millénaires, les Anciens slanns réalisèrent que leur temps finirait bientôt et souhaitèrent que leur œuvre se perpétue. Ils construisirent alors les armes de puissance, comme appâts pour les primitifs qui leur succéderaient.

Dans chacun de ces jouets mortels, ils imprimèrent profondément la tâche qui incomberait à leur lointain esclave. Ces tâches sont presque exclusivement des fonctions de maintenance : il s'agit de tourner des boutons ou d'abaisser des leviers. L'esclave, dont la FM est réduite à zéro, n'est plus qu'un outil des Anciens slanns et se trouve obligé de voyager jusqu'à la machine cachée sous terre, dissimulée au-delà d'une porte dimensionnelle ou enfouie dans la terrible jungle lustrienne. Il saura exactement comment entrer dans l'endroit où se trouve la machine et ce qu'il devra y faire. Des bruits courent sur les gardiens de ces machines, des créatures inhumaines et des êtres morts-vivants, appartenant à une race disparue depuis la nuit des temps, détenteurs d'un savoir pouvant rendre un simple mortel complètement fou.

Lorsque sa tâche est accomplie, l'esclave retrouve toute sa FM originale et les PM de l'arme diminuent de manière à ce que ce dernier puisse en devenir le maître. Le nouveau maître aura gagné de nouvelles connaissances, par exemple un sorcier possédera un nouveau sort ou un guerrier découvrira un nouveau pouvoir dans son arme. On dit que lorsque deux nouveaux maîtres se rencontrent, ils se reconnaissent au regard et peuvent se mettre à discuter de sujets aussi particuliers qu'incompréhensibles pour le commun des mortels.

21.4 LES RUNES

Les runes sont des caractères magiques. Gravées sur une arme ou sur une armure, elle lui confèrent des pouvoirs de destruction ou de protection. Aucun mortel ordinaire ne peut graver des runes, mais quelquefois, un sorcier gagne ce pouvoir par une faveur des dieux ou par le résultat d'un travail de recherche extraordinaire. En aucun cas une rune ne peut être gravée au cours d'une bataille, elles ne font pas partie de la magie de bataille.

Le MJ peut attribuer des runes ou des armes runiques de la même manière qu'il accorde les objets magiques.

Une rune ne fonctionne que lorsqu'elle est active, dans ce cas, elle luit d'une lueur dorée. Les effets de deux runes similaires ne sont pas cumulatifs (à moins que le contraire ne soit précisé) ; une seule rune agit à la fois.

21.4.1 VALEUR DES ARMES RUNIQUES

Chaque rune coûte 50pts sauf la Grande Rune de Mort qui en vaut 500.

21.4.2 LES TYPES DE RUNES

Rune de sorts

Une rune de sort permet au porteur de lancer le sort inscrit : le sort fonctionne toujours (sans test de magie). Lorsque le sort est jeté, la rune s'efface pour 1D10 tours, puis redevient active.

Rune de protection

La rune de protection augmente de 1 le jet de sauvegarde magique du porteur. Les effets de plusieurs runes de protection sont cumulatifs.

Rune d'armure

La rune d'armure augmente de 1 le jet de sauvegarde d'armure du porteur. Si celui-ci ne porte pas d'armure, il réussira sur un 6. Si une blessure est infligée au porteur, la rune s'efface pour toute la journée.

Runes de blessures (rune de coupure et rune de choc)

Ces runes réduisent de 1 le jet de sauvegarde d'armure de l'adversaire. Lorsqu'elles causent une blessure qui n'aurait pas été infligée sans elles, elles s'effacent pour toute la journée.

Rune de rapidité

Cette rune donne au porteur +1 en Initiative et +1 pour ses jets pour toucher. Lorsqu'elle fait réussir une attaque qui, sans elle, aurait échoué, la rune s'efface pour toute la journée.

Rune de renouveau

Cette rune possède le pouvoir de réactiver une rune effacée gravée sur le même objet qu'elle. La rune de renouveau s'efface alors pour toute la journée.

Rune de vol

Cette rune peut être gravée sur une hache ou sur un marteau. L'arme est transformée en une arme de jet qui touche toujours sa cible. Après utilisation, la rune s'efface pour toute la journée.

Rune de retour

Cette rune peut être gravée sur une hache ou sur un marteau. L'arme est transformée en une arme de jet qui retourne dans la main du lanceur. Après utilisation, la rune s'efface pour toute la journée.

Grande Rune de Mort

Cette rune ne peut être inscrite que par un dieu. Toute créature touchée par une arme portant cette rune est tuée. La Grande Rune de Mort ne s'efface pas après utilisation.

Runes de mort

Ces runes sont moins rares que la Grande Rune de Mort bien que leurs effets soient similaires. Les runes de mort tuent des créatures d'un type particulier. Chaque rune est adaptée à un type de créature, vous pouvez déterminer lequel en jetant un D10.

D10 Type de créature

1 Gobelinoïdes	6 Dragons
2 Animaux quadrupèdes	7 Autres reptiles
3 Humains	8 Créatures du Chaos
4 Nains	9 Sorciers
5 Elfes	10 Créatures non chaotiques

Runes de mort mineure

Relativement communes, ces runes tuent des créatures d'une race précise, déterminée aléatoirement ou choisie par le MJ avant le début du jeu.

Runes dormantes

Lorsqu'une arme runique reste inutilisée, ses runes peuvent devenir inactives ou s'effacer. L'arme peut être identifiée au toucher par un sorcier comme une arme runique, mais les runes ne redeviendront actives que lorsque l'arme sera utilisée pour tuer dans la furie d'une bataille.

21.4.3 GENERATION D'OBJETS RUNIQUES

Vous pouvez, si vous le désirez, déterminer le nombre de runes gravées sur un objet par D6 x(D6-1), mais le nombre de runes ne doit jamais excéder le maximum.

Arme/Armure	Nbre max. de runes	
Armure	100	Marteau 15
Bouclier	50	Hallebarde 20
Épée	15	Épée à deux mains 25
Épée courte	10	Hache 10
Bracelet	3	Gantelet 4
Bâton	10	

Génération aléatoire

Voici un tableau pour générer au hasard les runes sur vos objets. Nous conseillons cependant au MJ de prévoir selon sa campagne quelles runes seront attribuées à tel ou tel objet.

Type de rune	Épée	Hache	Armure	Bâton
Sort	01-16	01-17	01-13	01-60
Protection	17-32	08-14	14-50	61-80
Armure			51-90	
Blessure	33-50	15-23		
Rapidité	51-66	24-30		
Renouveau 67-82	31-37	91-00	91-00	
Vol		38-62		
Retour		63-82		
Grande rune de Mort	83-85	83-85		
Mort mineure	86-94	86-94		
Mort	95-00	95-00		

21.5 LES OBJETS MAGIQUES

Dans un monde où la magie et l'occulte assument un rôle considérable et même primordial, les objets enchantés, les charmes et tout le matériel magique en général ont une grande valeur. [...]

Les objets magiques constituent d'excellentes pièces maîtresses dans les batailles ou les campagnes. Un objet inventé spécifiquement pour sa campagne par un MJ sera toujours plus intéressant pour donner vie à celle-ci. Des armées peuvent combattre pour la possession d'un monument sacré, d'un redoutable arme magique ou d'un ingrédient rarissime nécessaire à un sort. Certains des objets décrits ci-dessous proviennent de nos campagnes et nous avons essayé de les présenter de manière à ce qu'ils puissent constituer les points de départ de campagnes ou de séries d'aventures.

Miroirs d'omnivision

Ces miroirs n'existent que par paires, ils sont enchantés de telle façon que chacun réfléchit ce que l'on devrait normalement voir dans l'autre. Ces objets ne sont pas très utiles sur un champ de bataille mais ils peuvent constituer la base d'une passionnante série de parties. L'un des miroirs peut être découvert par accident ou pendant une campagne, il peut montrer quelque chose que désire particulièrement un joueur ou quelqu'un que celui-ci souhaite rencontrer. Le miroir donnera quelques indices sur la localisation de son double (traits de paysages, position des astres ou autre chose) permettant à un joueur perspicace de partir en aventure. Le voyage demandera la mise sur pied d'une petite armée et impliquera de nombreuses rencontres avec des créatures hostiles, probablement manipulées par une volonté occulte : peut-être quelqu'un d'autre est-il intéressé par la découverte du miroir ?

Amulettes

Les amulettes ont généralement la forme de bracelets de métal ou de pierre, de bagues, de boucles d'oreilles, de pendentifs, de colliers, de diadèmes, d'anneaux de chevilles ou même de nez. La plupart des amulettes ont d'autres usages que ceux décrits ci-dessous et entrent dans une catégorie de magie employée dans le jeu de rôle Warhammer. Les amulettes sont des objets à trouver au cours d'une longue campagne : si un combat a eu lieu pour sauver un monastère, le prieur peut remettre une amulette aux personnages qui l'ont aidé contre l'envahisseur. L'objet pourra s'avérer utile lors des parties suivantes.

- *Amulette de cuivre trois-fois-béni*

Le porteur de cet objet gagne +1 sur ses jets de sauvegarde d'armure contre les blessures infligées par des armes non-magiques ou des armes empoisonnées. L'amulette devient verte lorsqu'elle se trouve à 30cm d'une source de poison.

- *Amulette adamantine*

Cette amulette augmente l'Endurance de son possesseur : celle-ci atteint 7. Elle ne peut pas être retirée à son possesseur à moins que celui-ci ne soit tué ou mutilé.

- *Amulette de jade enchanté*

Cette amulette confère le même bonus que l'amulette de cuivre trois-fois-béni. Elle donne, en plus à son possesseur un pouvoir de régénération similaire à celui des trolls, ainsi que l'immunité aux poisons.

- *Amulette de charbon*

Cette amulette permet aux sorciers d'emmagasiner des sorts de boules de feu. Une amulette peut contenir 3 sorts et les lancer un par un ou tous ensemble au cours de la phase de magie, ces sorts ne coûtent aucun PM et fonctionnent toujours. Si un personnage reconnaît l'objet, il peut l'utiliser même s'il n'est pas sorcier, mais seul un sorcier peut recharger l'amulette. Chaque sort de boules

de feu qu'il jettera sur elle emmagasinera une boule de feu à l'intérieur.

- Amulette de fer

Une amulette de fer ne peut pas être utilisée par un sorcier. Elle donne un bonus de +1, +2 ou +3 à la FM du porteur lorsque (et uniquement lorsque) il effectue un jet de sauvegarde magique, sa FM redevient ensuite normale. Elle peut faire monter la FM d'un personnage à plus de 10 pour ses jets de sauvegarde magique, ainsi, si sa FM parvient à 12, le porteur de l'amulette sera totalement insensible à la magie.

- Amulette d'argent vertueux

Cette amulette confère une immunité totale aux effets psychologiques provoqués par les morts-vivants. Elle n'offre aucune protection contre les effets psychologiques identiques à ceux provoqués par les morts-vivants mais causés par d'autres créatures. Elle protège, par exemple, de la peur et de la terreur uniquement lorsque des morts-vivants en sont la cause.

Flèches magiques

Les flèches au vol infaillible et les flèches de puissance sont des armes magiques, elles possèdent les pouvoirs de ces dernières sur les morts-vivants et les autres créatures. Cependant leur magie est trop faible pour détruire les auras magiques.

- Flèches au vol infaillible

Ces flèches sont fabriquées par les elfes et eux seuls peuvent en posséder dans les batailles. Équiper un archer elfe d'une provision suffisante de ces flèches pour la bataille coûte 12pts supplémentaires. Ces flèches atteignent toujours leur cible, il est inutile d'effectuer des jets pour toucher. Les dommages sont normaux.

Les flèches au vol infaillible sont des armes très puissantes, améliorant le potentiel de combat d'une armée entière. Dans une campagne, la moitié des flèches utilisées peuvent être récupérées par les vainqueurs après la bataille. Les flèches retrouvées pourront équiper un nombre d'archers égal à leur nombre initial. Une armée vaincue, équipée au départ de ces flèches, peut récupérer le quart des flèches tirées si la moitié au moins de l'unité initiale et encore en vie. Exemple : 20 archers elfes commencent la bataille avec des flèches au vol infaillible. Leur armée est vaincue : 10 lots de flèches seront retrouvés après la bataille. Si 10 archers quittent vivants le champ de bataille, ils auront retrouvé 5 lots de flèches. Les vainqueurs auront gardé les 5 autres.

- Flèches de puissance

Les flèches de puissance infligent des dommages avec +1 en Force. Équiper un archer d'une provision suffisante de ces flèches pour la bataille coûte 6 pts supplémentaires.

Ce type de flèches permet d'augmenter considérablement l'efficacité des arches au combat. Le MJ peut également attribuer ce pouvoir à des carreaux d'arbalète ou à d'autres projectiles. Les flèches de puissance subsistent pendant le temps d'une bataille, ensuite, le magie se dissipe.

Tapis volant

Ces tapis ne sont tissés qu'en Arabie, ils mesurent généralement 2,50 m x 2 m. En vol, leur surface est aussi stable qu'une plate-forme. Le tapis vole comme un **planeur** et peut transporter jusqu'à 12 individus (dans des conditions assez inconfortables).

Les tapis volants ont une forte volonté et sont loyaux envers leur possesseur. Pour devenir le maître d'un tapis, le personnage doit lancer 2D6, si le résultat est inférieur ou égal à sa FM, il réussit à maîtriser le tapis, sinon, le tapis ne lui obéira pas. Un tapis ne peut pas être maîtrisé par quelqu'un d'autre tant que son maître est vivant. Il n'obéira à un autre personnage que si son maître le

lui ordonne. Si le personnage est tué ou tente de voler le tapis, ce dernier retournera vers son maître.

Il y a 50% de chance qu'un tapis ait un sort de zone de protection intégré à sa fabrication, selon la volonté du MJ.

En combat, un tapis volant améliore la mobilité des personnages et leur fournit même une force de frappe aérienne. En campagne, il permet de traverser des endroits infranchissables. Un tapis volant ne doit pas être disponible, dans une partie simple, pour d'autres personnages que des orientaux. Un sorcier arabe peut avoir un tapis pour 200 pts : ce tapis comprendra un sort de zone de sanctuaire.

Armure de mithril

Les mithril est un métal magique exceptionnel, à la fois beaucoup plus dur et beaucoup plus léger que l'acier. Une armure en mithril confère un bonus de +1 aux jets de sauvegarde d'armure. Une cote de mailles normal, par exemple, donne un jet de sauvegarde de 6, une cote de maille de mithril donne un jet de sauvegarde d'armure de 5 ou 6. Le mithril ne peut pas être utilisé dans la fabrication des boucliers ni dans celle des caparaçons, mais on peut en faire des cuirasses ou des armures de plates. Un personnage sur un cheval caparaçonné, équipé d'une armure complète de mithril et d'un bouclier, est virtuellement invulnérable aux attaques normales (bien que les attaques de grande force, qui réduisent le jet de sauvegarde, puissent encore l'atteindre). Une armure de mithril n'inflige aucune pénalité de mouvement.

Le mithril est rare : il ne doit être disponible que pour des héros et, occasionnellement, pour des sorciers. Une armure de mithril coûte un nombre de pts qui reflète à la fois sa valeur et sa rareté. Cote de mailles : 50pts, cuirasse:75pts, armure de plates: 125pts.

Orbes de guérison

Les orbes de guérison existent en plusieurs couleurs : rouge, orange, jaune, vert, bleu, indigo et violet. Un orbe seul peut être utilisé une fois par jour pour guérir 1 point de Blessure infligé par une arme non-magique ou par une créature dont les attaques ne comptent pas comme des attaques magiques. Un jeu complet de sept de ces sphères peut être utilisé une fois par jour pour guérir complètement un personnage blessé ou malade.

Les orbes de guérison sont de bons sujets de quête et constituent un but idéal pour une campagne à long terme. Quelques héros et leurs fidèles doivent trouver et ramener les sept orbes afin de sauver la vie de leurs malheureux seigneur, d'arrêter les ravages de la peste rouge ou de guérir leurs propres maladies de dégénérescence.

Orbes de mort

Les orbes de mort ont exactement la même apparence que les orbes de guérison mais ils produisent l'effet inverse. L'utilisation d'un seul orbe inflige une blessure, celle d'un jeu d'orbes comprenant ne serait-ce qu'un seul orbe de mort tue le personnage au lieu de le guérir.

Les orbes de mort sont l'exemple type d'objets magiques "piégés" : les joueurs ne doivent jamais se sentir trop en confiance face au matériel magique et de tels objets entretiendront le climat d'inquiétude voulu par le MJ.

Baguettes magiques

Tout sorcier convoite ces objets découverts uniquement en Lustrie et importés et vendus à prix d'or dans le Vieux Monde par des marchands ou des voyageurs. Une baguette magique mesure environ 40cm pour un diamètre de 2,5cm et un poids de 500 grammes, elle est faite d'un matériau noir indestructible et plus dur que le diamant. Exceptionnellement, ces objets se présentent

sous une forme différente : statuette, amulette ou dague. Les baguettes servent à emmagasiner des PM.

Un sorcier peut y placer jusqu'à 10 PM par niveau de maîtrise. Les PM emmagasiner dans la baguette peuvent être utilisés lorsque le sorcier le désire. Une fois la baguette chargée, celui-ci peut se reposer pour revenir à son niveau magique maximum. Une baguette peut être chargée par un sorcier et utilisée par un autre.

Un sorcier peut, pendant une phase de magie, transférer autant des PM contenus dans la baguette qu'il le désire à son propre total de PM tant que cette opération ne lui fait pas dépasser son total initial. Pendant cette phase, le sorcier ne peut ni lancer ni maintenir aucun sort.

L'utilisateur peut dépense directement les PM contenus dans la baguette pour améliorer un jet de sauvegarde magique.

Une baguette peut être utilisée comme arme, la Force du coup dépend du nombre de PM investi dans celui-ci. Le sorcier décidera de dépenser des PM à cet effet uniquement si son jet pour toucher a été un succès.

Bouclier de scepticisme

Cet objet ressemble à un bouclier ordinaire mais possède un pouvoir considérable. Le porteur de ce bouclier est insensible à toute forme de magie: la magie ne l'affecte pas du tout, quelques soient les circonstances. Ce bouclier provoque également une instabilité automatique chez toutes les créatures sujettes à cet effet et situées dans un rayon de 30cm (morts-vivants, démons, élémentaires).

Un bouclier de scepticisme est un très bon sujet de quête : imaginons qu'une cité soit occupée par des hordes démoniaques et par des nécromanciens. Les citoyens n'ont aucun moyen de défense contre ces envahisseurs surnaturels et leur sujet espoir réside dans le retour des héros partis en quête des 20 boucliers légendaires cachés dans un tombeau maléfique des montagnes.

Les héros devront disposer d'une petite armée car les montagnes fourmillent de gobelinoïdes et le tombeau est certainement occupé par dieu sait quelles créatures du mal ! Lorsqu'ils seront entrés en possession des boucliers, les héros devront encore livrer bataille pour reconquérir leur ville.

Bâton de commandement

Cet objet se présente sous la forme d'un bâton ordinaire en bois noir. Dans les mains d'un nécromancien, il augmentera à 60cm la portée du contrôle de ce dernier sur les morts-vivants alliés. Les morts-vivants, les démons, les créatures éthérées et les élémentaires présents dans un rayon de 60cm autour du bâton ne peuvent pas être affectés par l'instabilité. Le personnage en possession d'un bâton gagne 1 point de Cd (son Cd peut ainsi dépasser 10). Ce point disparaît si le bâton est perdu, abandonné ou lâché par son propriétaire. Le bâton permet à son utilisateur, si celui-ci est un sorcier, de lancer une fois par jour le sort de quatrième niveau "changement d'allégeance" : ce sort ne peut être lancé qu'une fois toutes les 24 heures quelque soit le nombre de sorciers utilisant le bâton. Le sort pourra être lancé par un sorcier de n'importe quel niveau de maîtrise, il coûtera 8PM et un test de magie devra être effectué si le total de PM du sorcier est inférieur à 12.

Cet objet permet aux sorciers de bas niveau, en particulier aux nécromanciens, d'améliorer leurs possibilités. Le MJ peut le placer dans une partie simple, mais il est plus intéressant de le réserver aux campagnes.

Bottes magiques

Les chaussures magiques sont intéressantes, amusantes et même, quelquefois, utiles ! Comme les amulettes, ce sont des objets à découvrir en cours de campagne. Ces objets ne sont pas très

puissants mais ils peuvent donner au MJ des idées pour inventer d'autres objets "gadgets" qui apporteront une touche de fantaisie à sa campagne.

- Bottes de vitesse

Elles permettent au porteur de se déplacer deux fois plus vite.

- Bottes de saut

Elles permettent au porteur de sauter à une hauteur de $(6+D6) \times 2,5\text{cm}$ par dessus les murs, les crevasse, etc...

- Bottes de lenteur

Ces bottes empêchent leur porteur de se déplacer de plus de 5cm à la fois. Elles furent inventées pour apprendre aux dames de la haute société à garder une démarche gracieuse et élégante.

- Bottes de Bovva

Bovva était l'apprenti de Rathnugg, le plus célèbre bottier de tous les temps. Il inventa ces solides chaussures de guerre qui permettent à leur porteur de délivrer un coup de pied de Force 6 à la place de ses attaques normales.

- Bottes de dissimulation

Ces bottes comportent des poches secrètes magiques que seul le porteur peut ouvrir. Ces poches magiques que seul le porteur peut ouvrir. Ces poches magiques ont une contenance de 65cm x 65cm ou peuvent dissimuler un seul objet de 2m de longueur (par exemple, une épée à deux mains). Le porteur n'est absolument pas encombré par ce qu'il transporte dans ces bottes.

- Bottes de commandement

Ces bottes n'ont aucun effet sur leur propriétaire mais si une autre personne les chausse, elle se trouvera dans une situation fort embarrassante : les bottes deviendront vivantes et leur porteur ne pourra que suivre leur mouvement. Les bottes obéissent à leur propriétaire et ne peuvent être retirées sans son consentement.

Pierres de l'aube

Les pierres de l'aube sont des dagues ou des haches d'obsidienne ou de silex trouvées dans des tertres funéraires ou dans le sol, au cours de travaux. Ces objets sont assez répandus mais il est rare qu'ils soient enchantés. Les pierres de l'aube enchantées sont beaucoup plus dures à plus solides que les outils de pierres ordinaire. Leur pouvoir s'applique surtout aux invocations et à la magie protectrice car elles proviennent d'une époque où dieux et démons parcouraient librement le monde et où les ancêtres de l'homme les adoraient ou les combattaient de leur mieux.

Une pierre de l'aube enchantée possède les pouvoirs d'une arme magique ainsi que D6 pouvoirs déterminés aléatoirement : elle agit, de plus, comme une zone de sanctuaire (cf. sort) qui, contrairement au sort, se déplace en même temps que la pierre. Si cette zone en chevauche une autre, elle disparaît pour un tour alors que l'autre zone est détruite. Si le porteur de la pierre est un sorcier, il gagne 2 points de FM tant qu'il est en possession de l'objet (sa FM peut ainsi dépasser 10)

Les pierres de l'aube sont souvent percées afin d'être portées autour du cou par une lanière.

Dans une bataille, une pierre de l'aube peut fournir une protection immédiate à un personnage ou à un groupe de personnages. Elle constitue également une arme redoutable permettant à des personnages faibles de combattre des ennemis ou des monstres plus forts qu'eux. Ces objets sont si efficaces qu'ils ne doivent pas se trouver dans une bataille sans lendemain, à moins qu'ils n'aient un rôle important dans le scénario inventé par le MJ.

Si vous désirez incorporer des pierres de l'aube à votre campagne, n'oubliez pas qu'elles sont originaires du Vieux Monde et qu'elles se trouvent dans les tumuli préhistoriques qui servaient de tombeaux et de temples aux premiers occupants de ce continent. 5% de ces tumuli contiennent encore des pierres de l'aube : ce sont des endroits dangereux car les pierres y ont souvent été placées par garder quelque chose enfermé. Un ancien

temple peut abriter un démon adoré par les peuplades d'autrefois. Le démon est entouré de pierres de l'aube qui l'empêchent d'aller dévaster les environs, il ne peut franchir cette barrière, mais si l'on enlève une pierre...

Corde Enchantée

Les cordes enchantées viennent d'Arabie. Dans le Vieux Monde, on en trouve occasionnellement des longueurs de 50cm + (D4 x 50cm). Les cordes plus longues sont extrêmement rares. Une corde enchantée est animée et peut combattre comme un personnage, s'enroulant autour des épées et des lances pour les immobiliser. Elle a le profil suivant :

Carac. de combat								Carac. personnelles			
M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
7,5	4	0	3	3	*	10	2	3	3	8	8

Une corde enchantée possède 1 point de Blessure par section de 2,5cm qui la compose. Une corde peut être touchée par une arme non-magique mais elle possède un jet de protection de 4, 5 ou 6; elle est inflammable et peut être détruite par le feu ou par la magie basée sur le feu. Les armes de jet non-magiques n'ont aucun effet sur elle. Les cordes sont insensibles à tous les effets psychologiques et ne subissent jamais de déroutement : elles combattent jusqu'à la mort. Une corde "blessée" perd une section de sa longueur, elle ne peut pas "guérir", ni par la magie ni par le repos entre les batailles.

Une corde peut se nouer ou former des boucles lorsque son maître le lui ordonne : elle est consciente et peut reconnaître les objets ou les créatures qu'elle doit ligoter.

Pour devenir propriétaire d'une corde, un personnage doit lancer 2D6 et obtenir un résultat inférieur ou égal à sa FM. Si le résultat est supérieur à la FM du personnage, la corde ne lui obéira pas. Tant que le maître d'une corde est en vie, personne d'autre ne peut s'en rendre propriétaire, bien que la puisse obéir aux ordres d'autres personnes si son maître le lui ordonne. Dans le cas où le personnage serait tué ou tenterait de voler la corde, celle-ci reviendrait vers son maître.

Les cordes enchantées peuvent être utilisées comme gardes ou comme serviteurs dans les batailles et les campagnes. Nous conseillons aux MJ de ne pas laisser entrer en jeu des personnages équipés de cordes enchantées, pour l'intérêt du jeu, ils devront les découvrir en cours de partie et combattre pour les acquérir. Exceptionnellement, le MJ peut attribuer d'office une corde à un personnage si cette situation est nécessaire au bon fonctionnement du scénario prévu.

Joyaux de pouvoir

Les bijoux de pouvoir sont chargés d'une énergie magique qui se renouvelle d'elle-même. Ce sont, au même titre que les amulettes, des objets à acquérir en cours de campagne ; ils peuvent permettre d'accélérer le déroulement du jeu et même modifier les chances de victoire du camp qui les possède.

- Joyau de sortilège

Un bijou de ce type contient un sort spécifique déterminé aléatoirement ou par la volonté du MJ afin de répondre à un besoin primordial dans sa campagne. Le sort peut être lancé une fois par bataille par le possesseur du joyau : celui-ci n'a pas besoin d'être sorcier. Ce sort ne coûte aucun PM.

- Joyau de sortilèges multiples

Ces bijoux contiennent plusieurs sorts ou le même sort en plusieurs exemplaires.

- Joyau d'énergie

Ces bijoux contiennent un certain nombre de points de magie que le possesseur, s'il est sorcier, peut ajouter à son total de PM une fois par jour. Ce processus peut porter le total de PM du sorcier au-delà de son maximum.

- Joyau de maîtrise

Réservé aux sorciers, ce joyau augmente la maîtrise de son possesseur d'1 niveau : le personnage gagnera en même temps les PM et les nouveaux sorts correspondant au niveau acquis. Si le joyau est perdu, le personnage reviendra à son ancien niveau.

Le Chat des Calisthènes

La Calisthenea est l'une des plus puissantes sectes dédiées à la magie du Vieux Monde : ses membres sont appelés Calisthènes. Comme la plupart des sectes, la Calisthenea opère dans des temples secrets dont le nombre exact est inconnu. Les fidèles se réunissent dans ses endroits, y accomplissent leurs rituels, y désignent leurs dirigeants et y organisent leur travail. La nature exacte de ce travail est un mystère mais on pense qu'ils recherchent la perfection de l'esprit individuel, dans un but spirituel et personnel plutôt que matériel et collectif. Cette secte organise des cérémonies secrètes, utilisant des objets rituels, des psalmodies et des grimoires antiques.

Le Chat des Calisthènes est l'artefact le plus sacré de la secte. Lors de son initiation, le nouveau membre du culte, appelé néophyte, reçoit le privilège de poser la main droite sur cette statue d'or représentant un chat grandeur nature. La statue contient un pouvoir qui se transmet à l'esprit rituellement préparé du néophyte et lui donne immédiatement son premier niveau de maîtrise et ses 10 premiers points de magie.

Cet objet illustre la manière dont fonctionne une secte et la façon dont un personnage peut devenir sorcier. Le Chat de Calisthènes ou tout autre objet de culte similaire, inventé par le MJ, constitue un bon point de départ pour une campagne.

Un temple de la Calisthenea peut avoir été infiltré par des indicateurs de la police de la ville : le gouverneur de la cité hait tous les cultes magiques et décide de détruire le temple au cours d'une cérémonie, espérant, par la même occasion, exterminer tous les Calisthènes présents. Le MJ dessinera le temple, un complexe souterrain ou une maison donnant sur une ruelle ou une impasse. Le joueur calisthène étudiera la carte et le MJ lui montrera quelques passages secrets ou autres moyens d'évasion. Le thème de la partie sera un raid effectué dans le temple par les forces de l'ordre accompagnées de leurs propres sorciers et héros. Les cultistes, inférieurs en nombre, devront réussir à s'enfuir en emportant le Chat des Calisthènes avec eux.

Guerriers des urnes

Chez les peuples primitifs du Vieux Monde, constructeurs de tertres funéraires et créateurs de pierres de l'aube, les morts étaient incinérés et leurs cendres enterrées dans des urnes d'argiles. A la mort d'un grand chef ou d'un guerrier de renom, ses gardes du corps ou ses compagnons choisissaient souvent de partir avec lui et d'être enterrés à ses côtés. Lorsque l'on brise l'urne de l'un de ces sacrifiés volontaires, un squelette prend forme à partir des cendres répandues sur le sol. Un guerrier des urnes attaquera son libérateur, sauf si ce dernier peut le contrôler par nécromancie. Le guerrier peut être un champion, un héros mineur ou même un héros majeur squelette, selon la volonté du MJ.

On peut trouver des guerriers des urnes dans les anciens tumuli, ils peuvent devenir des généraux morts-vivants à la tête de renforts dans une armée nécromantique.

Le sujet d'une campagne peut être la quête d'un nécromancien à la recherche d'une grande nécropole contenant les urnes d'une centaine de puissants guerriers. Le nécromant devra explorer un certain nombre de tombeaux tandis que le joueur adverse, maître d'une cité voisine, devra tenter de l'empêcher de mener à bien sa quête.

22 PERTES ET CAMPAGNES

Dans une bataille ordinaire, les objectifs sont définis au début de la partie par le MJ et la situation est réglée d'une manière ou d'une autre à la fin du jeu. Cette situation est tout à fait satisfaisante pendant un moment mais il est beaucoup plus intéressant de livrer chaque bataille en vue d'un but final, chaque engagement amenant le suivant. La campagne amène également à la notion d'économie des forces et rend les retraites hors de la table intéressantes dans certaines situation.

22.1 RECUPERATION DES TROUPES PERDUES

Le vainqueur récupère 75% des troupes qu'il a perdu pendant la bataille, qu'elles aient été tuées ou mises en déroute hors de la table.

Le vaincu récupère toutes ses troupes qui ont fait retraite hors du champ de bataille, 50% de ses troupes mises en déroute et 50% de ses tués.

22.2 RECUPERATION DES PERSONNAGES

Dans une simple bataille sans lendemain, la mort d'un personnage ne prête guère conséquence : d'autres personnages seront créés pour la prochaine partie. Dans une campagne, un personnage n'est pas remplaçable et devient, par la même, extrêmement précieux.

Utilisez le tableau des blessures, à la fin de ce paragraphe, pour déterminer le sort d'un personnage perdu au combat. Le MJ devra quelquefois utiliser son bon sens pour modifier les résultats selon les chances plus ou moins grandes qu'aura le personnage de survivre aux circonstances de sa "mort". Il sera parfois nécessaire d'inventer une histoire pour expliquer la survie miraculeuse d'un personnage.

Un personnage subissant seulement des dommages partiels au cours d'une bataille, par exemple, perdant 1 *Point de Vie* sur 4, sera entièrement guéri pour la partie suivante. Dans ce cas n'utilisez pas le tableau des blessures.

22.2.1 BLESSURES

Le tableau détermine la gravité d'une blessure et la manière dont elle affecte un personnage dans la campagne. Le temps pendant lequel un personnage ne peut se battre est donné en nombre de batailles (le personnage ne peut pas participer à 1 ou 2 batailles) :

D100	Blessure	Tps de guérison (batailles)	Pénalité pendant la guérison	Effets permanents
1-10	Contusion	0	Aucune	Aucun
11-20	Légère, bras gauche	1	Bras hors d'usage	Aucun
21-30	Légère, bras droit	1	Bras hors d'usage	Aucun
31-35	Légère, jambe gauche	1	Demi-mouvement	Aucun
36-40	Légère, jambe droite	1	Demi-mouvement	Aucun
41-50	Légère, tête	1	Toutes les caractéristiques réduites à 1	Aucun
51-60	Grave, bras gauche	2	Bras hors d'usage	Bras hors d'usage
61-70	Grave, bras droit	2	Bras hors d'usage	Bras hors d'usage
71-75	Grave, jambe gauche	2	Demi-mouvement	Demi-mouvement
76-80	Grave, jambe droite	2	Demi-mouvement	Demi-mouvement
81-85	Grave, tête	2	Coma	-1 à toutes les caractéristiques
86-90	Grave, corps	2	Toutes les caractéristiques réduites à 1	-1 en F et E
91-00	Mortelle	Mort	Mort	Mort

cette période peut être équivalente, si vous préférez, à D100 jours ou D3 mois.

Le MJ peut modifier cette échelle de temps s'il pense qu'elle ne convient pas à sa campagne. Il peut également imaginer des moyens de guérison plus rapides : potions magiques, miracles, sources de santé, etc. Le tableau indique également les pénalités infligées au personnage pendant sa période de guérison : ce point vous sera utile si vous désirez développer l'aspect jeu de rôle de votre campagne. La dernière colonne du tableau indique les pénalités permanentes (pendant et après la période de guérison) dont souffre un personnage grièvement blessé.

22.2.2 EFFETS SUPPLÉMENTAIRES DES BLESSURES

Un personnage retiré du jeu en tant que perte est toujours inconscient pour D6+4 tours, quelques soient ses blessures. Les blessures graves au bras ou à la jambe, signifient que le membre touché est inutilisable, il est probablement amputé partiellement ou totalement.

Un personnage blessé grièvement au bras a 50% de chance de pouvoir porter une prothèse utilitaire ou simplement esthétique (à la discrétion du MJ). Une prothèse peut comporter un crochet, une lame, un bouclier ou une arme quelconque si vous le désirez.

Les personnages unijambistes peuvent, à la discrétion du MJ, être incapables de traverser certains obstacles. Les personnages cul-de-jatte ne peuvent se déplacer sauf si on les pousse dans des chaises roulantes, si on les attache sur leur cheval ou si on les place sur un char.

Les personnages grièvement blessés à la tête ont 10% de chance de perdre un œil (-2 en CT) et 5% de chance de perdre l'usage d'une oreille (-1 sur toutes les caractéristiques personnelles). Ils ont également 1% de chance de perdre l'odorat et le goût : ceci peut affecter les actions d'un personnage, l'immunisant par exemple à la nausée provoquée par l'odeur des troglodytes.

Aucune caractéristique ne peut être diminuée au dessous de 1 par suite de blessure.

Le MJ doit toujours se sentir libre de jongler avec les résultats donnés par le tableau : il ne vaut mieux pas qu'un personnage essentiel à l'équilibre et au bon déroulement de la campagne soit tué ou mutilé.

23 REGLES PERSOS

J'ai mis sur cette page des règles que j'aime bien, souvent venues d'autres versions. Les utiliser avec le corpus précédent fluidifie à mon avis le jeu.

23.1 LE TIR SUR DEUX RANGS

Toutes les figurines équipées d'une arme de tir peuvent tirer sur deux rangs comme si les figurines du premier rang n'existaient pas.

23.2 USAGE DU DÉ DE DISPERSION

Malgré l'anachronisme, je conseille vivement d'utiliser le fameux "dé de dispersion" pour remplacer la fastidieuse "horloge de déviation" à partir du D12. En terme de probabilité, c'est presque pareil.

23.3 QUI PEUT FRAPPER ?

De face, il est possible, pour une figurine, d'attaquer "en coin". Ainsi, il y a toujours 3 figurines qui peuvent en attaquer une seule pour peu qu'elles aient un socle identique.



Dans un combat, placez toujours vos figurines de telle sorte qu'il y est le plus d'adversaires possible.

23.4 ATTAQUES DE SOUTIEN

Venue de la V8, cette règle permet de lancer d'encourager les grosses formations, de calmer certains personnages et d'avoir un gros paquet de morts.

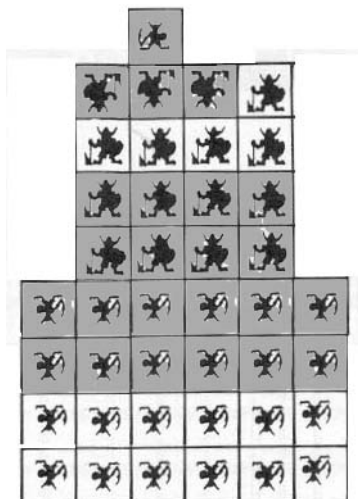
Une figurine peut porter une unique attaque de soutien (quelque soit le nombre d'Attaque de son profil) si elle se trouve directement derrière une figurine amie elle-même en contact socle à socle avec l'ennemi.

Les attaques de soutien ne peuvent être portées sur le côté ou vers l'arrière. Elles ne peuvent pas non plus être portées par des figurines en contact avec l'ennemi, un guerrier doit combattre son ennemi le plus immédiat !

Toute attaque de soutien est portée contre la figurine en contact avec plusieurs ennemis disposant d'un profil différent, le joueur peut choisir (avant le jet de dé) quelle est la cible de l'attaque de soutien.

Les montures ne peuvent pas faire d'attaques de soutien.

Exemple : Vous avez en gris toutes les figurines qui pourront combattre lors de ce combat.



Cette règle fonctionne aussi pour les attaques gratuites lors d'une déroute.

23.5 CAPTURE D'ETENDARD

Ne jouez pas les règles telles qu'elles sont données au point 13.1.2. Considérez simplement qu'une unité qui met en déroute une unité ET qui la poursuit capture son étendard sur un 2+ sur 1D6. Sur un 1, la bannière est perdue : piétinée ou déchirée.

23.6 SAUVEGARDE MAXIMUM

Cette règle a fait florès dès la V4.

Il est impossible d'améliorer une sauvegarde à mieux que 1+ sur sur 1D6 (même avec les sorts d'aura).

23.7 1 NATUREL = ECHEC AUTOMATIQUE

Un 1 non modifié sur un D6 est toujours un échec (quelque soit les modificateurs qui s'appliquent) pour les jets suivants :

- Jet pour toucher
- Jet pour blesser
- Jet de sauvegarde d'armure

23.8 LES ATTAQUES ENFLAMMÉES

Les règles pour gérer les attaques enflammées sont assez imbuvables.

Considérez simplement qu'une touche enflammée est résolu avec un bonus de +1 *pour blesser* une créature (ou une structure) inflammable. Si elle est blessée, la créature (ou structure) inflammable s'embrase sur un 4, 5 ou 6 sur un D6. Dès lors, à moins qu'on l'éteigne (à la discrétion du MJ), elle perd un PV par tour.

23.9 LE POISON

Comme ci-dessus, il apparaît que les règles pour les poisons sont un tantinet compliquées pour pas grand chose. Une attaque empoisonnée est résolu avec une *Force* +1 contre une créature qui craint le type de poison dont est enduit l'arme. Le sort *Air empoisonné* (E 3.1) inflige une touche automatique de Force 3 à tout les créatures qui sont susceptibles de craindre des poisons.

23.10 LA MAGIE

L'usage de la magie tel que présenté dans ces règles n'est pas assez aléatoire : tant qu'un sort a au moins 12PM, ces sorts passent automatiquement.

Je propose d'imposer à chaque magicien qui veut lancer un sort un test de FM préalable quelque soit ses PM restant.

Si le sorcier est engagé au corps à corps, ce test s'effectue avec un malus de -1.

Si le test est réussi, le sort passe normalement.

Si le test est raté, le sort ne passe pas (le sorcier a été déconcentré, son sort a été annulé, etc.) : le lanceur perd tout même 1 PM par niveau de sort qu'il lançait.

23.11 TABLE DE REACTION DES MONSTRES

A quelques reprises, les règles font allusion à la table de réaction des monstres, or il n'y en a pas dans les règles. Je propose d'utiliser celle de WFB4 :

D6 Réaction du monstre

- 1** Le monstre s'envole s'il a des ailes. Sinon, il se dirige aussi rapidement que possible vers le bord de table le plus proche essayant de quitter le champ de bataille. Le monstre contournera toute unité ou obstacle sur son chemin jusqu'à ce qu'il trouve une voie de fuite. S'il est attaqué le monstre se défendra mais il ne chargera pas de son propre chef moins qu'il n'y soit forcé par des règles de psychologie. Il ne pourra utiliser ni souffle ni moyen d'attaque à distance, à moins qu'on ne lui tire dessus, auquel cas il fera feu à son tour. Une fois que le monstre aura quitté la table il ne reviendra pas.
- 2** Le monstre attaque la troupe la plus proche, de préférence l'ennemi s'il a le choix entre deux groupes à même distance. Il doit charger s'il le peut et doit se diriger vers la cible la plus proche aussi rapidement que possible s'il est incapable de charger. Une fois au corps à corps il combattra normalement. Il utilisera le souffle ou d'autres moyens d'attaque à distance s'il en a la possibilité.
- 3** Le monstre attaque l'ennemi le plus proche. Il doit charger s'il le peut et doit se diriger vers la cible la plus proche aussi rapidement que possible s'il est incapable de charger. Une fois au corps à corps il combattra normalement. il utilisera le souffle ou d'autres moyens d'attaque à distance s'il en a la possibilité.
- 4** Le monstre se déplace au hasard dans sa fureur et sa confusion, attaquant avec colère tout ce qui se trouve sur son chemin. Effectuez les mouvements du monstre avec les mouvements obligatoires . jetez un dé de dispersion pour déterminer sa direction. S'il y a une troupe à portée de charge, le monstre la charge qu'elle soit amie ou ennemie. Une fois au corps à corps il combattra normalement. Il utilisera le souffle ou d'autres moyens d'attaque à distance s'il en a la possibilité.
- 5** Le monstre reste où il est. Si un ennemi approche à portée de charge, il le chargera. Une fois au corps à corps il combattra normalement. Il utilisera le souffle ou d'autres moyens d'attaque à distance s'il en a la possibilité.
- 6** Le monstre reste résolument où il se trouve, gardant le corps de son maître bien aimé. Il ne bougera pas mais utilisera son souffle ou tout autre moyen d'attaque à distance sur tous les ennemis s'approchant à portée. S'il est attaqué en corps à corps, le monstre combattra normalement mais ne poursuivra pas l'ennemi en fuite. Il restera fidèlement à protéger le corps de son maître jusqu'à la fin de la bataille.

* * * * *